

Año II Número 15- 325 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
EXTRA NAVIDAD
220
PÁGINAS
¡Vuelve el rey de la Game Boy!
SUPER MARIO LAND 2
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
00015
8 414090 100168
Unas Navidades llenas de novedades
LEMMINGS
BLUES BROTHERS
BART'S NIGHTMARE
SUPER MARIO KART
¡GRATIS! UN PIN DE HOBBY CONSOLAS
El fantástico mundo de Mickey y Donald
World of Illusion
Concurso
REGALAMOS
100
GAME GEAR
Con sintonizador de TV

Solo...



16.990 PTAS. +IVA*

La consola más Super tiene ahora un precio demoledor.
Con el CONTROL SET™ de SUPER NINTENDO disfrutarás del impresionante poder de EL CEREBRO DE LA BESTIA a un precio alucinante. Más de 32.000 colores, efectos en tres dimensiones, sonido stereo digital, múltiples scrolles simultáneos, chip MD-7 y otras muchas bestiales características te están esperando.
Busca lo Super sólo en SUPER NINTENDO.

*PVP final recomendado: 19.540 Ptas. IVA incluido.

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS Nintendo®

El Cerebro de la Bestia

o Acompañado

Nadie podrá acompañar mejor a tu SUPER NINTENDO que Mario. SUPER NINTENDO y SUPER MARIO WORLD. Juntos a un precio nunca visto. Descubre 96 fantásticos mundos en su última y más divertida aventura.

22.990 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado 26.440 Ptas. IVA incluido.

NUEVO SUPER PACK

Nunca antes has visto nada igual. SUPER NINTENDO más los dos juegos que encabezan la lista de éxitos en el mundo entero, a un precio super. **SUPER MARIO WORLD**, con Mario superándose a sí mismo. **STREET FIGHTER II**, el único con 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho ¡alucinante!. Sólo con SUPER NINTENDO podrás ponerles las manos encima.

28.690 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado: 32.990 Ptas. IVA incluido. (Oferta limitada hasta fin de existencias).



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

LOS QUE NO TENGAN SUPER NINTENDO... TENDRÁN QUE SEGUIR SOÑANDO



STREET FIGHTER II™

SÓLO EN SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUMARIO

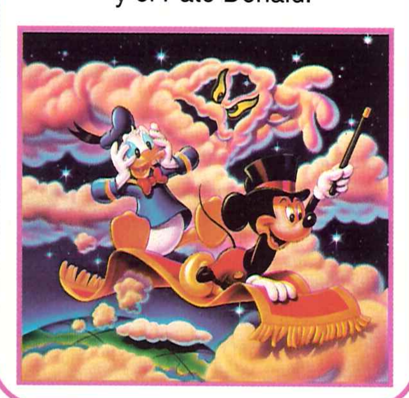
Año II - Nº 15- Diciembre 1992- 325 ptas. (Incluido IVA)

Canarias, Ceuta y Melilla 325 ptas.



WORLD OF ILLUSION

El juego estrella del mes. World of Illusion para Mega Drive es una verdadera joya consolera protagonizada por dos aunténticos mitos: Mickey Mouse y el Pato Donald.



Este mes nos hemos pasado: un vídeo, un pin, una guía con TODOS los juegos comentados en la historia de nuestra revista, dos concursos en los que se regalan consolas Super Nintendo y Game Gear con sintonizador de TV....

Sí, todo esto está muy bien. Y nosotros estamos encantados de daros todos los regalos que podamos.

Pero también queremos recalcar un detalle del que nunca debemos olvidarnos: que en Hobby Consolas lo que realmente sabemos hacer, lo que realmente nos gusta hacer, son revistas. Y por eso hemos puesto toda nuestra ilusión y todo nuestro empeño en hacer un número realmente ESPECIAL. Esperamos haberlo conseguido y deseamos que disfrutéis tanto con este Hobby Consolas como nosotros hemos disfrutado haciéndolo.



Edita: HOBBY PRESS,S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Director Editorial:** Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez **Directora de Arte:** Susana Lurguie **Redactor Jefe:** J. Carlos García Diaz **Redacción**: Marcos García, S. Herranz, C. Alonso, Bruno Sol, J.L.del Carpio, J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición: S. Fungairiño (Jefe de sección), Santi Lorenzo, E. Jaramillo **Directora Comercial:** Mamen. Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco **Secretaria de Redacción:** Ana Torremocha
Dibujos: J.L Sanz **Corresponsales:** Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña) **Colaboradores:** J.R. Martín, Juan C. Sanz, A. Dos Santos, E. Lozano, A. Fernández, David Garcìa
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Suscripciones:** Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid. **Depósito Legal:** M-32631-1991

Solicitado control O.J.D.
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

NO HAY NADA MEGA

BASICA



17.600 PTS. +I.V.A.

Pack compuesto por una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad. Y claro está el adaptador de corriente.

SONIC PACK



19.900 PTS. +I.V.A.

Pack que te ofrece una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad, junto al magnífico juego SONIC y un adaptador de corriente.

La Consola de 16 Bits Más Vendid

Unitros

MASTER S

NO HAY NADA M

BASICA



8.750 PTS. +I.V.A.

Pack que incluye una Consola MASTER SYSTEM II, un Control Pad, el super videojuego ALEX KIDD y un adaptador de corriente.

SONIC PACK



12.300 PTS. +I.V.A.

Pack compuesto por una Consola MASTER SYSTEM II, dos Control Pad, el juego ALEX KIDD, el increíble juego SONIC y un adaptador de corriente.

Unitros

La Consola de Videojuegos al alcance de Todos

SYSTEM II

MAS DIVERTIDO

PLUS



14.950 PTS. +I.V.A.

Pack que te ofrece una Consola MASTER SYSTEM II, un Control Pad, una Pistola Laser, y los videojuegos ALEX KIDD y OPERATION WOLF. Además...un adaptador de corriente.

La mejor Consola de videojuegos para echarte unas risas... te lo pone muy fácil. SEGA tiene para ti tres Packs entre los que encontrarás el que más gracia te haga. Calcula tus ganas de divertirte...
¡Y consigue tu MASTER SYSTEM II!.



GAME

NO HAY NADA M

BASICA



17.600 PTS. + I.V.A.

Pack compuesto por una Consola GAME GEAR y el videojuego COLUMNS.

PLUS



20.265 PTS. + I.V.A.

Pack compuesto por una Consola GAME GEAR, adaptador de corriente y el videojuego SONIC.

Unitros

La Consola de Videojuegos Portátil Conve

GEAR

MAS COMPLETO



La Consola portátil más alucinante que existe, ahora puede ser tuya comprándotela a medida.
SEGA te ofrece dos Packs para que elijas el que mejor te siente para entrar en la aventura.
¡Verás como te pega!.
Además la puedes convertir en TV con un sencillo adaptador.
No hay nada más completo.

tible en TV

SEGA



A todo Marshal

Ya sabéis que hoy en día se impone el ahorro de **material nocivo para la naturaleza**. Esta tendencia también se va extendiendo en **el mundo de las consolas**, y como ejemplo, tenemos **la nueva caja vertical de plástico en que se venderá la Mega Drive**, la cual supera en capacidad y claridad de datos al envase de Super Nintendo.

Además, en muchas partes se considera que el plástico es más ecológico que el papel o el cartón, por lo que, además de suprimirse éste en la fabricación de la caja, dentro de la misma se ha procurado eliminar la máxima cantidad posible de envolturas de este material. ¡Eso es ecología!

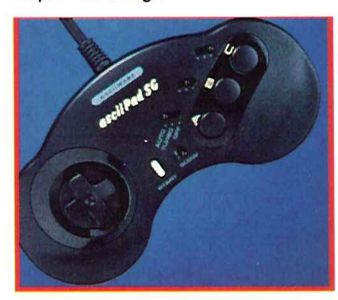
Y cambio radicalmente de tema. Y me voy con el **Super Advantage**, que es una versión mejorada del pad Advantage de Nintendo con el cual podremos sacar el máximo partido a juegos como el **Street Fighter II**.

Este nuevo pad de control os permitirá pulsar con más facilidad los seis botones de fuego, que van acompañados de sendas opciones de turbo. Estas os permitirán efectuar nada más y nada menos que entre 30 y 35 disparos por segundo, por no hablar de la consabida función de cámara lenta que no podía faltar en un producto como éste.

La citada firma norteamericana no sólo trabaja para Nintendo. También tiene agradables sorpresas para los segamaníacos, como el **Asciipad SG**, que parece más convencional de lo que es en realidad, y por varios motivos. En primer lugar, porque sus mandos inde-



Super Advantage



Asciipad SG

pendientes de turbo para cada botón que nos hacen alcanzar la velocidad de 24 disparos por segundo. También en este caso disponemos de cámara lenta.

¿Sabíais que la versión de la **Game Genie para Super Nintendo** está a punto de salir a la calle? Pues sí, chicos, o al menos eso dicen los autores de la criatura, que aseguran que saldrá en Estados Unidos en una serie limitada antes de las próximas Navidades. Ya veremos si se cumplen las promesas, que, por cierto, dicen que también saldrá otra versión para Game Boy.

EX-MUTANTS
Lucha por la supervivencia

Ya sabemos que el año 2.055 no es la mejor época para los humanoides, especialmente cuando aún flotan en el aire los restos de las armas biológicas y genéticas de la última gran guerra mundial. Toda la humanidad trató de huir de la catástrofe, pero al final no quedó nadie que no se hubiera convertido en un mutante.

Menos mal que el Profesor Kildare tomó las medidas oportunas para poder devolver a unos cuantos a su forma humana. Este reducido grupo tendrá como misión eliminar al malvado Sluggo, jefe de los mutantes.

Provistos de dos tipos de armas, arrojadizas y explosivas, tendréis que liquidar a vuestros enemigos con la ayuda de diversas fuentes de energía que encontraréis a lo largo de vuestro camino.

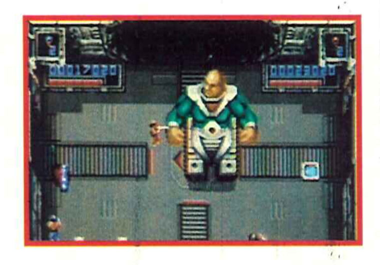
Si tardáis demasiado tiempo en completar un nivel veréis que la pantalla se llena de unos puntos que parpa-



dean y dificultan la visión de unos decorados que van desde las cavernas de lava hasta las inmundas alcantarillas, pasando por almacenes infestados de mutantes, lagos repletos de peces que a nadie le gustaría ver en su cena ...

SUPER SMASH TV
Violencia en 16 bits

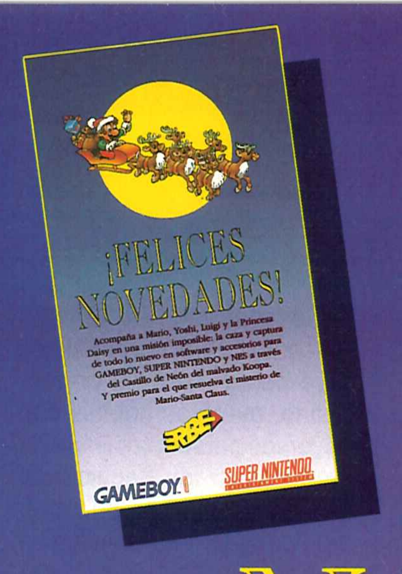
Toda la violencia y el más puro estilo arcade del conocido programa están contenidos en este nuevo cartucho para Mega Drive. En él los premios y los puntos se conseguirán a ba-



se de destrozar cavernícolas, robots y otros especímenes que asolarán vuestra pantalla, para regocijo de la enfervorecida multitud.

Por supuesto, en un juego así no podía faltar ni un ápice de acción y velocidad. Ni tampoco podíamos echar en falta a uno sólo de los más canallescos enemigos que jamás ha concebido mente alguna. La consigna es disparar, disparar y disparar, lo que no siempre es todo lo eficaz que quisiéramos, especialmente cuando nos enfrentamos a esos gigantones de final de fase que nos dan más de un quebradero de cabeza.

Menos mal que a lo largo de la partida encontraréis una buena cantidad de fuentes de energía, junto con androides protectores y escudos de fuerza que eliminan a todo enemigo que se atreva a rozarlos... Sin olvidar, por supuesto, ese amplio surtido de armas, desde las escopetas de láser hasta los bazoocas.



¡FELICES NOVEDADES!

CONCURSO ¿DONDE ESTA MARIO?

Si no has visto aún el nuevo video de ERBE, corre a ponerlo ahora mismo. Fíjate bien porque donde menos te lo esperes cruzará un Mario-Santa Claus como el que tienes aquí arriba por cualquier lugar de la pantalla. Apunta todas las escenas, y mándanos el cupón-respuesta volando al Apartado de Correos 46.339 de Madrid.

Entre todos los que acierten, sorteamos 20 **Super Packs** (Consola Super Nintendo™ + Super Mario World + Street Fighter II) y 20 **Gameboy Packs** (Consola Gameboy™ + Super Mario Land 2 + Megaman 2 + Kirby's Dream Land + Wizards and Warriors + Super R.C. Pro-Am).

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GAMEBOY™ Nintendo





ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

Cupón Respuesta

Pon aquí todas las escenas en las que aparece Mario-Santa Claus montado en su trineo tirado por renos.

1. ______________________________
2. ______________________________
3. ______________________________
4. ______________________________
5. ______________________________
6. ______________________________
7. ______________________________

Nombre ______________________________
Apellidos ______________________________
Edad ________ Domicilio ______________________
Localidad ______________________ C.P. __________
Provincia ______________________ Tfno. __________

Sorteo ante Notario el 16 de Enero de 1993



FATAL FURY
Más lucha en Super Nintendo

La Super Nintendo quiere más marcha de la que ya le ha venido a proporcionar el "Street Fighter II", y ahora llega su mejor complemento, "Fatal Fury", para que también tengáis la oportunidad de participar en el brutal campeonato por el título mundial de luchadores callejeros.

Escogiendo a Joe Higashi, Terry o Andy Bogard, tendréis como objetivo derrotar a todos vuestros oponentes hasta la gran pelea final con el mismísimo Geese Howard, que tiene la ciudad de Southtown en su poder.

Los múltiples escenarios del juego os harán recorrer una serie de lugares donde sólo impera la ley del más fuerte.

Vuestra fuerza procede de la convicción de que el bien está de vuestra parte, frente a la brutalidad de vuestros enemigos, que tampoco es muy superior a vuestros propios recursos. A tono con un argumento tan estremecedor, podréis contemplar unos espectaculares decorados y disfrutar de una fantástica animación que hacen de este cartucho un digno complemento de los Blanka, Guile y compañía.

¡Ah!, y, por supuesto, los adversarios también tienen sus poderes especiales...

ROUNDBALL 2-ON-2 CHALLENGE
El "dream team" en tu consola

Los vistosos gráficos y la velocidad supersónica de este programa de baloncesto para Nintendo harán las delicias de todos los aficionados al deporte de la canasta. Todos los lances más emocionantes están contenidos en este cartucho: tiros libres, canastas de tres puntos, gestos arbitrales...

Las perspectivas de juego van desde el fondo de la pista hasta por detrás del tablero. Asimismo, podréis disputar partidos aislados o torneos completos contra los jugadores que asombraron en los pasados Juegos Olímpicos. Un cartucho de ensueño.



NEUTOPIA 2
Vuelven las fuerzas del mal

Si ya creíais haber liberado para siempre la tierra de Turbografx de las fuerzas del mal, aquí llega un nuevo juego para demostraros lo contrario. En una arriesgada misión deberéis buscar a vuestro padre y traer la paz al reino de las consolas. En vuestro recorrido encontraréis numerosos encantos y objetos místicos que os ayudarán a conseguirlo, mientras habláis con diversos personajes y tratáis de localizar los Báculos del Poder. No todo es un camino de rosas: habrá múltiples enemigos acechando a cada paso y desde cualquier rincón de la pantalla.



Como aliciente adicional, aquéllos que tengáis la suerte de disponer de un Turbo CDROM podréis grabar hasta cuatro juegos en la memoria de la consola, que perdurarán incluso con la consola apagada.

TURBODUO
Dos por uno.

Como colofón a una agresiva estrategia de reducción de precios de sus productos en las tiendas estadounidenses, Turbo Technologies ha lanzado al mercado dos grandes innovaciones para los usuarios y simpatizantes de Turbografx, que suponen la incorporación de la tecnología punta del videojuego en un polifacético aparato llamado TurboDuo.

Para dar gusto a todos los públicos y todas las exigencias, la nueva consola está dividida en dos partes. A la izquierda presenta una ranura para insertar los juegos del sistema TurboChip, equivalentes a los de la Turbografx de 16 bits.

A la derecha nos podremos deleitar con las maravillas del CD Rom, que ahora lleva incorporada la nueva tarjeta SuperCD, de la que luego hablaremos detenidamente. Además, con un adaptador especial la TurboDuo, que multiplica por cuatro la memoria de la anterior Turbografx-CD, puede convertirse en un aparato de CD Rom para ordenadores personales.

Para que os hagáis una ligera idea de cuánto os podrá costar en España, os diremos que en las tiendas de Estados Unidos (donde será más barata, lógicamente) la TurboDuo se venderá al precio de 300 dólares (unas 32.700 pesetas). Junto a la TurboDuo, la citada compañía norteamericana ha lanzado al mercado la Super System Card, el accesorio que tantos jugadores estaban esperando para convertir la Turbografx en un reproductor de juegos en CD Rom. Asimismo, los usuarios de la Turbografx CD verán incrementada la memoria de su aparato, preparada para admitir los nuevos juegos Super CD destinados a la TurboDuo.

Parece que nuevas alternativas se abren en el campo de las consolas...



¿Qué hace un chico como tú sin una consola como ésta? En la Nintendo estamos todos. Tus personajes favoritos. Los juegos más totales. Todos tus colegas. ¡La Nintendo mola mogollón!

VEN A LA NINTENDO



DROPZONE
Burbujeante diversión



Ya tenemos en la pantalla de la NES una carbónica diversión llamada a ofrecer lo máximo. Se trata de un "shoot-em-up" en el que nuestro protagonista, un curioso astronauta armado hasta los dientes, tratará de proteger a los desdichados científicos de nuestro planeta, antes de que los androides acaben con ellos.

¿Que cómo se consigue esto? Muy sencillo: colocáis sobre la zona de juego una plataforma a modo de cruz y vuestros amigos encontrarán la seguridad en los refugios correspondientes. De lo contrario pronto os veréis en apuros, puesto que tendréis que enfrentaros a las fuerzas geológicas del planeta.

Aunque todo esto parezca sencillo, no lo es tanto, y hay que jugarlo para creerlo, ya que el jueguecito posee enemigos en cantidad suficiente como para "invitarnos" a soltar más de un improperio.

MÁS BRITANIA

Sección coordinada por José Carlos Romero

NIGELL MANSELL
El circo de la fórmula 1

El circo de la Fórmula 1 entra por la puerta grande de las tres consolas de Nintendo.

Dieciséis circuitos para luchar por la corona mundial de la especialidad, mientras todos los pilotos emulan las hazañas de Nigel Mansell.



Podréis elegir el nivel de dificultad y el tipo de cambio de marchas (manual o automático), e incluso optar por la modalidad "Nigel Mansell Coach", en la cual iréis recibiendo consejos del mítico plioto a lo largo de la prueba.

Antes de empezar a competir, también tendréis la posibilidad de hacer los ajustes que queráis a vuestro vehículo para afrontar cada recorrido en las mejores condiciones, ya que cada circuito tiene sus propias características.



UTOPIA
Un mundo feliz

Después de su paso por los ordenadores Amiga y Atari ST, hace su entrada en la Super Nintendo un juego para idealistas que sueñan con un mundo mejor para la humanidad.

Tu objetivo será elevar el nivel de vida de vuestra colonia desde el 50% con el que comienzas hasta un 90%, con lo que habréis creado la sociedad perfecta.

Para conseguirlo deberéis, urbanizar vuestro desolado planeta y conseguir la felicidad de sus habitantes.

La clave del juego está en



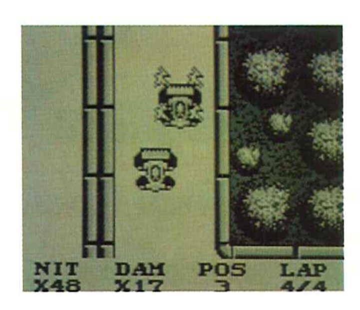
saber tomar en todo momento la decisión más conveniente a los intereses de tu pueblo. El dilema básico se plantea entre construir hospitales o destinar tu dinero a gastos militares. Es decir, basar tu objetivo en la construcción o en la destrucción. Tú eliges. pero rápido, porque los alienígenas esperan el más mínimo descuido para iniciar una invasión...

DIRTY RACING
Velocidad en tu Game Boy

Dirty Racing te propone enfrascarte en una dura pugna porel campeonato del mundo de conductores de Game Boy.

Pero cuidado, porque antes de poder alzaros con tan prestigioso título, deberéis completar con éxito los 32 circuitos de cada uno de los tres niveles de dificultad que posee este juego, los cuales integran las cuatro copas que habéis de ganar para pasar a la deseada final .

A lo largo de la carrera encontraréis tres elementos



fundamentales: el nitro, las bonificaciones y los paneles intermitentes.

El nitro es una cantidad adicional de combustible que os permite contrarrestar la ventaja de salida de vuestros contrincantes.

Las bonificaciones, esparcidas a lo largo del circuito, aumentan la potencia de vuestro vehículo y os proporcionan dinero para hacer vuestras compras y reparaciones en los intermedios.

Los paneles intermitentes son un arma de doble filo, puesto que os darán bonificaciones a cambio de una pérdida de tiempo que puede resultar decisiva.

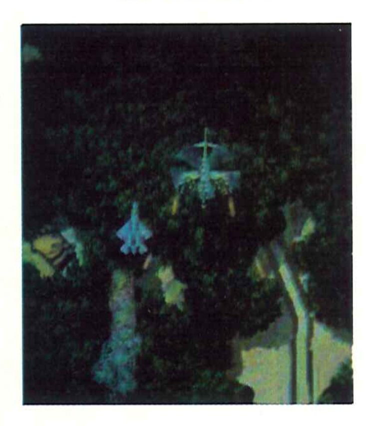
Como véis, simulación con ciertas dosis de estrategia se mezclan sabiamente en este buen juego de carreras.


MOGOLLON DE JUEGOS
Monstruos prehistóricos te van a poner difícil el rescate de tu chica.
Sobrevive a los ataques de guerreros ninja, gladiadores y bárbaros de Manchuria.
Eres un auténtico NINJITSU. Y, ahora, tu sed de venganza, es infinita.
CATALOGO DE JUEGOS
¡HAZTE GRATIS CON TU CATALOGO!
Pídelo en el Apdo. Correos 45080
28080 Madrid.
¡Mola Mogollón!



ESPECIAL MÁQUINAS RECREATIVAS

FIGHTER AND ATTACKER
Reyes de las alturas



Estáis en vuestra base esperando impacientemente el amanecer, momento en que vence el ultimátum dado a las fuerzas enemigas para abandonar sus posiciones. Llega el instante crucial y no ha ocurrido nada... Las alturas de Namco os aguardan para librar la batalla más fiera que se recuerda en los salones recreativos.

Al principio de la partida podréis seleccionar uno de los 16 aviones diferentes que se os ofrecen, cada uno con su propia arma de fuego, bombas y velocidad. Lo más interesante de esto es que podéis probarlos antes de decidir.

No todo es violencia en este juego, ya que recibiréis puntos de bonificación al recoger a los enemigos que saquen la bandera blanca sobre los tanques que debéis destruir.

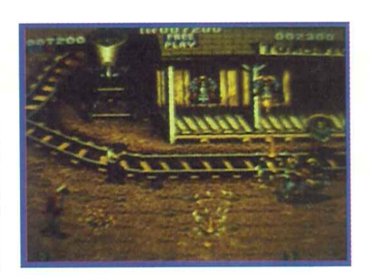
Este genial "shoot-em-up" consta de un total de ocho fases, cada una con su objetivo.

WARRIORS OF FATE
Feroces guardianes del destino

Bajo este título Capcom ha introducido en los salones británicos la continuación de "Knights of the Round".

Hasta un total de tres jugadores podrán elegir entre cinco personajes para combatir al malvado Lord Akkila Orkhan, con un amplio surtido de armas y recursos: garrotes, arcos y flechas...

Uno de los aspectos más sobresalientes del juego es la gran duración y dificultad



de sus niveles. Más de una vez echaréis una mirada de angustia a esas barras de energía que disminuyen sin piedad sobre la espectacular zona de juego.

HOLOSSEUM
Inseguridad ciudadana

Las calles de Sega no conocen la paz. Tan pronto como limpiáis de chusma uno de sus barrios bajos, aparece otro infestado de los mismos tipejos. Pero vosotros no cejáis en vuestro empeño. ¡Duro con ellos! Manejando uno de los cuatro luchadores que protagonizan el juego, libraréis cuatro combates al mejor de tres asaltos contra una variada gama de macarras. Si salís airosos del trance, os las veréis con diez expertos luchadores a los que deberéis



derrotar en un tiempo limitado.

Si vuestros enemigos emplean trucos sucios, vosotros tampoco les vais a la zaga. Mediante los botones de fuego podréis ejecutar golpes especiales, como el "siegapiernas", el "cortacuellos" y demás caricias similares.

DIET GO GO
Guerra a las calorías

Para las gentes sanas que huyan de los kilos de más, ha entrado en los salones recreativos del Reino Unido un juego para 1



ó 2 jugadores que, emulando a Jane Fonda o a Arnold Schwarzenegger, luchan por esquivar los pasteles y chucherías con que les quieren obsequiar sus enemigos.

Con un rápido empujón podréis mandar a freír espárragos a esos insidiosos amigos del colesterol, que al final de cada fase presentan un tamaño descomunal en forma de reinas gigantes, setas o árboles dotados de movimiento. Los gráficos y la jugabilidad están a la altura de su interminable diversión

VIRTUA RACING
Virtuosos del volante

En su línea tradicional de juegos de carreras, Sega pone a vuestra disposición este título en el que un total de ocho máquinas se pueden unir para dar paso a una excitante prueba de velocidad entre dieciséis jugadores.

Podréis elegir entre tres tipos de circuitos: para novatos, medianos o expertos, así como cambio de veloci-



dad manual o automático.

El objetivo del juego es completar cinco vueltas al circuito antes de que el cronómetro llegue a cero. Para facilitar vuestra tarea, aparecerán de vez en cuando controles que os proporcionan tiempo extra. El escáner de la pantalla muestra a todos los corredores participantes, y tiene un ángulo de rotación que os permitirá verlos de abajo arriba y desde otros muchos espeluznantes puntos de vista.

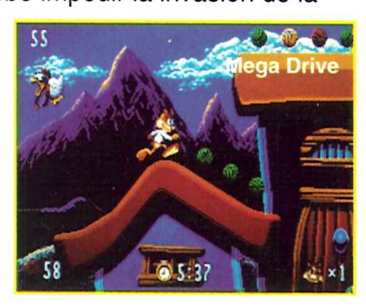

MOGOLLON DE COLEGAS
¡Lucha por tu vida en directo!
¡Y ante millones de telespectadores!
Acaba con el T-1000 o la humanidad pasará a la Historia.
CLUB NINTENDO
¡VEN!
Apto. de Correos 45080
28080 Madrid.
ESCRIBE Y HAZTE SOCIO
Trucos, secretos y mogollón
de regalos y sorpresas.
¡PARA QUE TE ENTERES!
DESDE
8.600
+IVA
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
Terminator ™ 2: Judgment Day © 1991 Carolco International N.V.
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45



Ballistic ataca de nuevo

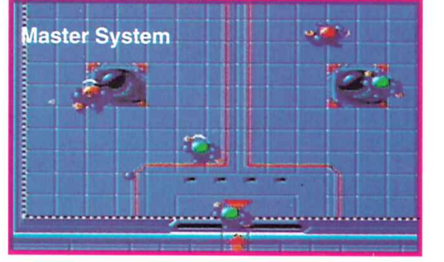
Una vez finalizados los mil y un juicios que Ballistic ha tenido que atravesar para poder editar juegos de Sega sin licencia, la compañía americana contraataca con toda su fuerza. El ultimisímo juego en que estos chicos andan metidos se llamará «Bubsy in: Claws Encounters of the Furred Kind» y se apoyará en la nada despreciable cifra de 16 megas de memoria.

El cartucho aparecerá para Mega Drive y para Super Nintendo y va de un gato «frescales» que debe impedir la invasión de la Tierra por parte de unos seres, que necesitan ¿¡plasma?! para sobrevivir. Bubsy ha sido diseñado al estilo del cartoon americano y posee unas animaciones excelentes (hasta cuarenta diferentes) y unas vocecillas digitalizadas que harán las delicias de todos.



Sega reedita sus clásicos

La compañía Sega no se ha conformado con bajar el precio de algunos cartuchos de Mega Drive (a 3490 + IVA) sino que ha tenido la genial idea de reeditar viejos éxitos para Master. Es el caso de «Xenon 2» y «Speedball», cartuchos que, de la mano de Virgin regresan con nuevas y coloristas carátulas y algunas pequeñas modificaciones al código original del juego: más músicas, mejores scrolles y un técnica mucho más actual. ¡Genial!.



Spaco, más Super Nintedo

Spaco, -la empresa que distribuye la consola NES en nuestro país-, ha llegado a un acuerdo con compañías como Taito, Jaleco, Sunsoft, Hal Laboratory y Hudson Soft para editar títulos de Super Nintendo en el mercado español. Los cartuchos que ya se han puesto a la venta son «Rival Turf», -de peleas callejeras-, «Earth-Defense Force» -un increíble shoot´em up-, «Euro Football Champ», -o el fútbol japonés-, «Top Gear», -versión del famoso Lotus-, «Lemmings», -la plaga más divertida-, «Hyperzone» -un F-Zero de colorines-, «Super Adventure Island» y algunos divertidos títulos más que se irán ampliando proximamente.



FROM CONSOLANDIA

By Juan Carlos García

Dado que mi "amigo" The Elf comienza este mes una nueva y apasionante sección sobre rumores y globos sonda del soft mundial, voy a dedicarme casi en exclusiva al territorio hispano, que, al fin y al cabo, es el que más nos afecta y el que más nos entusiasma.

• Empezamos por las felicitaciones. El **«Best of the best Championship karate»** (o Panza para los amigos) que Loriciel ha desarrollado para la Super Nintendo, ha sido premiado con **el Tilt D´or**, galardón que otorga anualmente la prestigiosa revista francesa. El programa de los Van Damne y compañía fue elegido como mejor juego en la categoría «Mejor Simulador Deportivo» durante la gala que, organizada por Canal + y Editions Mondial, se celebró en París el pasado 5 de Noviembre. ¿Que qué tiene que ver ésto con el mercado nacional. Pues mucho. Que **Erbe**, -que no quiere perderse ni una-, va a distribuir el cartucho de aquí a un brevísimo espacio de tiempo. Una sorpresa total.

• Y no paramos de felicitar. Ni dejamos a la **Super Nintendo**. La estrella de **Lucas Arts** para la súper de 16 bits saldrá a la venta en Marzo. **«Super Star Wars»** competirá duramente con Mario y Street Fighter II para hacerse un hueco enorme entre los números uno del «Cerebro de la Bestia». También lo traerá **Erbe**.

• Que no, que no nos olvidamos de **Sega**. Precisamente hoy mismo me acaban de confirmar esta bomba en forma de noticia: **la versión Mega Drive de «Street Fighter II»** estará en la calle en Marzo. Y no, no será en Mega CD, sino **en cartucho**. El programa que sí saldrá en compacto será **«Final Fight»**.

• Y esta semana han pasado muchas cosas. Por ejemplo, que **Paco Pastor** (director de Sega Consumer Products), **Nick Alexander** (Director General de Sega Europa) y el **presidente de Sega Japón** -que no he conseguido averiguar cómo se llama-, se reunieron en un conocido hotel madrileño para «hablar de trabajo». Algo raro se traen estos señores entre manos cuando se juntan tan en secreto para «almorzar» y no quieren conceder entrevistas...

• Bueno, dejo los cotilleos. Y voy a lo serio. Y más serio que hablar de **las ventas de consolas**... Pronto tendré datos fiables, pero os puedo anticipar que este año el mercado se va a comer a las consolas. En los almacenes de Sega y Erbe están que no dan a basto. Y las cifras de ventas están sobrepasando, para no variar, todo tipo de predicciones. Que siga, que siga la fiesta.

• Gran culpa de este éxito de las consolas supongo que la tendrá **el marketing**. Anuncios en todos los lados y, últimamente, la aparición de **spots de consolas** en todos los programas de moda, imagino que pesarán lo suyo. Recuento variado: Mega Drive en «Sensación de Vivir», Super Nintendo en «El Friqui», «La 5 Marcha» y «Al Ataque», Game Boy en «Un, dos, tres» y «Farmacia de Guardia» y... porque no tengo más tiempo de ver la tele....

• Por cierto, ¿habéis visto el anuncio de Super Nintendo en la tele?. ¿Sí?. Pues que sepáis que los efectos especiales de este corto de 30 y 60 segundos han sido realizados por el mismo equipo que intervino en el rodaje de la película Alien 3. Y se nota.

• Del spot de Sega no sé nada. Simplemente que me ha encantado y que espero que todos los demás sean, como poco, así de espectaculares.

Esto es todo por hoy. ¡Hasta el año que viene!.

Con sonido, música y más de dos mil preguntas para devanarse los sesos, Trivial Pursuit es una verdadera obra maestra de Master System...

QUESTIONS IN ENGLISH, FRENCH, GERMAN & SPANISH







Trivial Pursuit, el más vendido de los juegos de pasatiempo, se estrena con Sega Master System.

Presentado por el descarado y vivaz Russell, Master System Trivial Pursuit incluye un cronómetro para permitiros jugar al ritmo que os apetezca. Y no os peocupéis ¡las preguntas son tan triviales como siempre!

Categorías incluidas:

- *Música y Espectáculos*
- *Arte y Literatura*
- *Geografía*
- *Historia*
- *Deportes*
- *Ciencias naturales*




= Por Pura Diversión

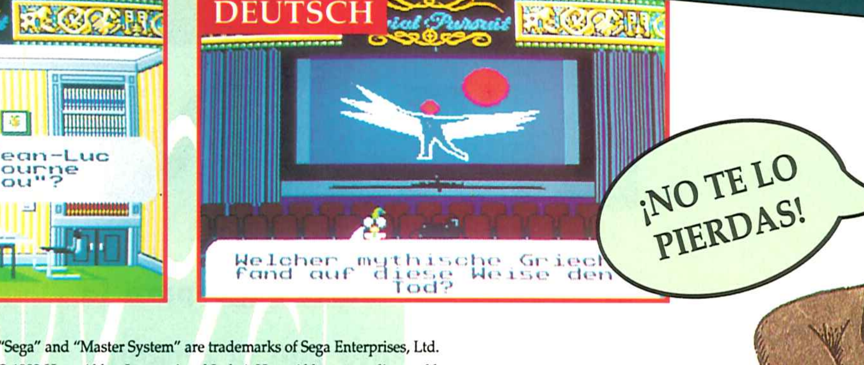
SEGA™ from DOMARK

Trivial Pursuit™

GENUS EDITION

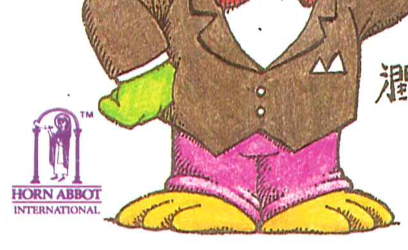
Licensed by Sega Enterprises Ltd.
For play on
SEGA™ Master System™
Master System II and Mega Drive with Master System converter















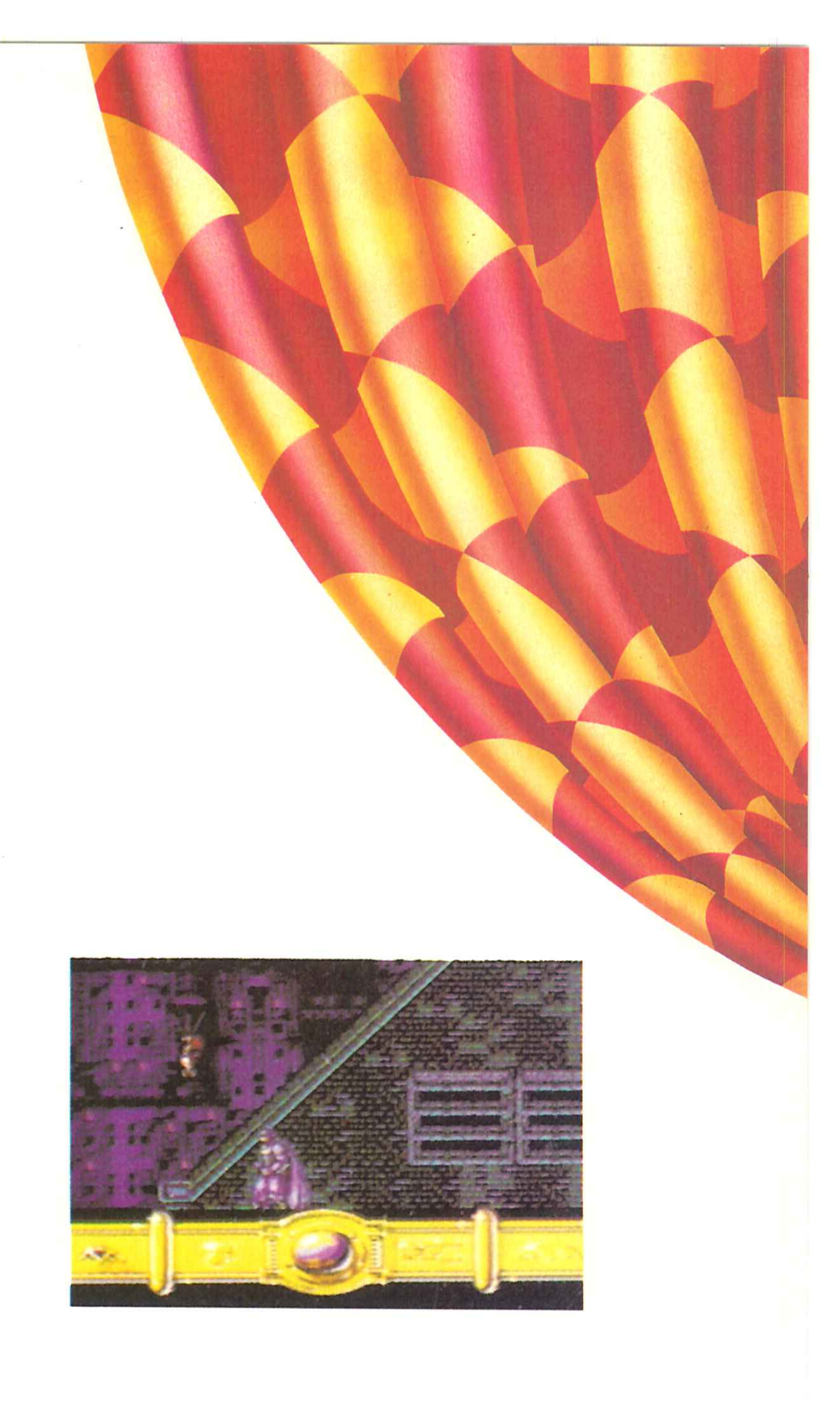
LA NOCHE

El regreso del Murciélago para la venganza final.
Su enfrentamiento con el pingüino no tiene precedentes. Este pájaro ridículo y sus secuaces no tienen escrúpulos.
Cat Woman no se sabe de qué va. ¡Descúbrelo!. Puede estar contigo... o contra tí.
¡Házle el lío!.
La noche es tuya.

Unitros

MAN™

RNS



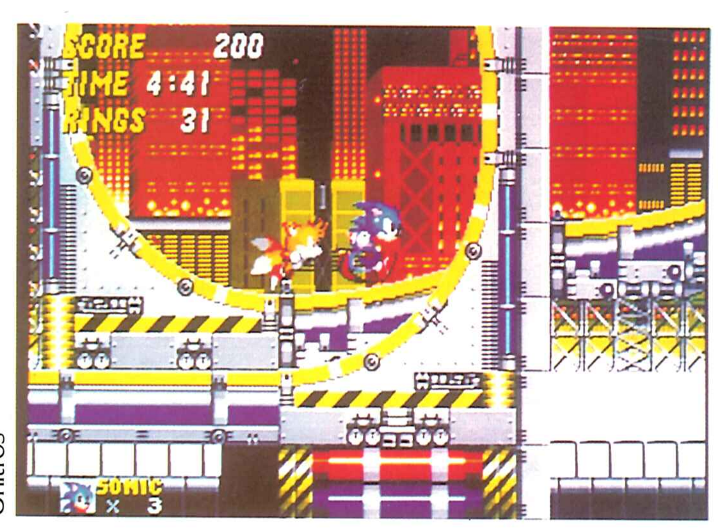
E ES TUYA

Vive una Aventura

SEGA

SONIC THE HEDGE

IMPRESI





Unitros

El triunfal regreso del Puercoespín más rápido de la historia.
El juego más esperado llega a tu establecimiento para acelerar los beneficios de una forma impresionante.
Las nuevas aventuras del héroe más carismático de SEGA, acompañado de un colega de lo más productivo.
Juntos,...seréis imparables.



IC 2
HOG

IONANTE





DISPONIBLE EN MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR

Vive una Aventura

SEGA

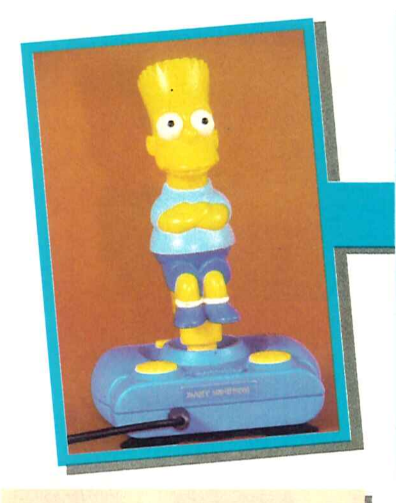
El MERCADILLO

Joystick Alien 3. ¿Te gustan las emociones fuertes?. Pues las vas a tener con este Joystick y con esta forma tan monstruosa que ves. No, ntu vista no te engaña. Lo que tienes ante tus ojos es un auténtico Alien, con dentadura incluida.

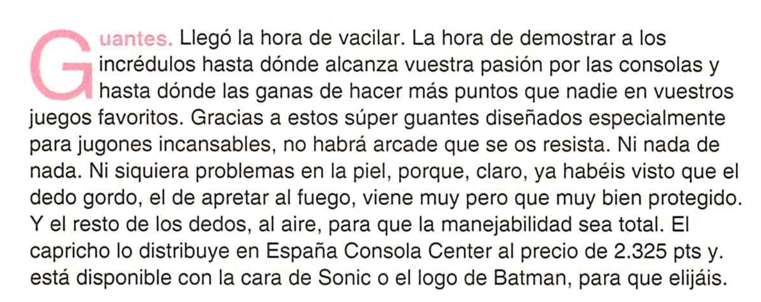
Un mando de control con el que podrás morder con ganas tus juegos de Nintendo. Su interplanetario precio es de 4.625 pesetas.

Pero no corras tanto, porque mucho nos tememeos que aún tendrás que esperar un tiempo para disfrutar de él.





Joystick Bart . ¡Chicos, esto es el no va más!. Bart Simpson, el genio, el de los ¡mosquis!, el de las trastadas contínuas, tiene su propio joystick. La compañía Cheetah, -afamada constructora de periféricos-, es la culpable, y realizadora de este artefacto para mitómanos. Un súper mando que reúne las cualidades del mejor joystick (manejable, suave y certero) con la originalidad del mejor Bart. De momento funciona sólo en Nintendo 8 bits (esperamos más versiones).



Delta ray. Logic 3 presenta el Delta Ray, un Joystick que, además de ser compatible Sega, Nintendo y todos los ordenadores personales del mundo, incluye las siguientes características: 4 botones de fuego, 2 botones de autofire a máxima velocidad, 6 microswitches -de los que suenan- súper resistentes, y un mando ergonómico de los adaptables a cualquier mano.

Esta auténtica joya se vende en Gran Bretaña por unas 2.240 pts. Del precio español tendremos noticias durante el 93, cuando Dro, su distribuidor, lo lance al mercado.

LaserScope. Entre las flipadas más flipantes que hemos conseguido para este bazar hay una que destaca claramente: el LaserScope, un casco alucinante dotado de una mirilla por infrarojos y un micro que queda a la altura de la boca. Este particular "disparador a distancia" se puede usar con la Nintendo 8 bits y su manejo es cantidad de sencillo: basta con soltar palabrejas tipo «fuego», «muere traidor», o cualquier otra expresión contundente que se te ocurra, y tus disparos irán directamente al lugar de la pantalla al que estés apuntando. El aparato lo distribuye Sonido Madrid y lo podéis encontrar en Alcampo y tiendas de informática al sugestivo precio de 4.990 pesetillas.



Guantes. Llegó la hora de vacilar. La hora de demostrar a los incrédulos hasta dónde alcanza vuestra pasión por las consolas y hasta dónde las ganas de hacer más puntos que nadie en vuestros juegos favoritos. Gracias a estos súper guantes diseñados especialmente para jugones incansables, no habrá arcade que se os resista. Ni nada de nada. Ni siquiera problemas en la piel, porque, claro, ya habéis visto que el dedo gordo, el de apretar al fuego, viene muy pero que muy bien protegido. Y el resto de los dedos, al aire, para que la manejabilidad sea total. El capricho lo distribuye en España Consola Center al precio de 2.325 pts y. está disponible con la cara de Sonic o el logo de Batman, para que elijáis.



Angler. La compañía Beeshu repite presencia en el especial bazar con un joystick de lo más marchoso para Súper Nintendo.

El Angler, que así se llama el artilugio, ha sido dieñado de una forma ergonómica y absolutamente colorista. Ya lo véis, ¿no?.

A las funciones standard del mando de Nintendo, este caharro incorpora detalles tan interesantes como varios disparadores de autofire y un controlador para modificiar la velocidad a la que va a correr el juego.

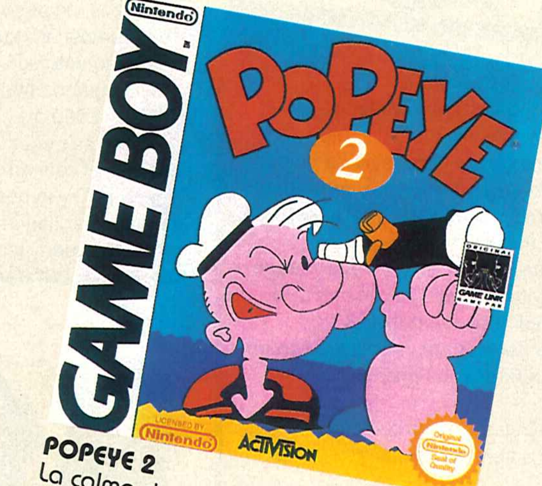
Angler cuesta 4.525 pesetas y Consola Center se encarga de distribuirlo entre los consolegas españoles,



Riñonera de Game Boy. Para los maníacos del ir de aquí para allá cargados con su Game Boy, Erbe ha lanzado al mercado consolero este cómodo complemento. Como podéis ver se trata de una riñorera de lo más simpaticona y sonrosada, en la que podréis transportar sin problemas vuestra consola de bolsillo y vuestros cartuchos preferidos.
Su precio es bastante asequible: 1.490 pesetillas de nada.



NO LES PIERDAS LA PISTA



POPEYE 2
La calma durará poco. El malvado Brutus va tras Popeye y sus inseparables amigos. Esta vez, hay un fantástico tesoro por medio.



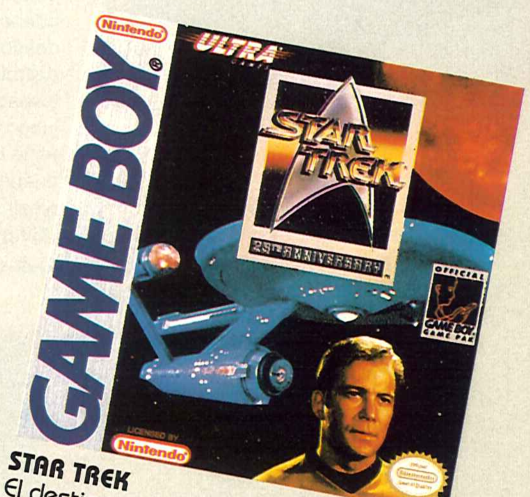
PHANTOM AIR MISSION
A los mandos de un fantástico F-14 Tomcat, podrás surcar el cielo y borrar del mapa a todos tus enemigos.



SUPER HUNCHBACK
Has de rescatar a la dulce Esmeralda. Muchos lo han intentado, pero nadie lo ha conseguido...



ROGER RABBIT
La liebre favorita de la ciudad tiene que darse prisa. Su amada Jessica ha desaparecido.



STAR TREK
El destino del mundo está en tus manos. Y en las del "Disrupter". ¡No hay tiempo que perder!

El MERCADILLO

Sigma ray. De la mano de Drosoft llega este joystick para tu Mega Drive.
Provisto de cinco botones e incorporando también la posibilidad de posibilidad de autofire, este mando de control te ayudará a llevar a buen término cualquier aventura que te propongas.
Su suavidad de manejo hará las delicias de los usuarios de la 16 bits de Sega.
Su precio es de 3.900 pesetas.



Sound Boy. No sabíamos que entre las habilidades de la prestigiosa compañía de software SunSoft se encontrara también la de hacer periféricos para cosnolas.
Pues con el Sunsoft-SB, -un súper altavoz para el Game Boy-, la cosa ha quedado demostrada del todo. Además de buen software, estos chicos saben fabricar artilugios con dos microaltavoces de 8 herzios y una potencia maxima de 2 x 50 Miliwatios, un peso aproximado de 100 gramos, un diseño que va perfectamente con la máquina y un precio que no está a la altura de su trabajo: 2.990 pts.
Querer es poder, así que, si lo queréis, el cacharro lo distribuye Spaco S.A. y lo podéis encontrar en culaquier tienda de informática y grandes superficies.



Topfighter. Con el Topfighter, de Logic 3, para Super Nintendo, se acabaron los problemas de control y movimientos.
Un sólo botón bastará para poner en marcha la secuencia de golpes que la exclusiva memoria del último invento de Logic 3 es capaz de grabar. Un sólo botón y la patada, el golpe en el estómago y el codazo en la espalda catapultarán a vuestro luchador directamente hacia la victoria.
Sin molestias y sin esfuerzo. Pero tomad nota, porque el Topfighter ofrece bastantes más cosas: seis botones de fuego y tres de acción, un panel de control en LCD, memoria programable, un autofire donde nosotros queramos, cinco velocidades -de lenta a súper lenta- para ralentizar el juego, microswitches de última tecnología y una empuñadura de acero.... alucinante, ¿verdad?.
El despliegue de medios cuesta en la Great Britain alrededor de las 10.000 pelas. Pronto lo tendremos en España. Y nos enteraremos cuánto cuesta.

Pro Action Replay. Con el nuevo invento de «Datel Electronics» no habrá juego que se te resista. Porque sus «Professional Action Replays» no sólo te permitirán introducir en los cartuchos códigos con los que hacerte invencible o inmune a todo, sino que además te brindarán la posibilidad de buscar por ti mismo estos famosos "pokes".
Existen tres modelos diferentes de Action Replay: uno para Game Boy (9.500 pts), otro para Super Nintendo (11.500 pts), y otro para Mega Drive (11.500 pts).
Datel también ha diseñado uno de estos aparatos para la consola Nintendo de 8 bits, pero no lo podrás encontrar en España, al menos por el momento.
Los demás están en Mail VxC esperando a que los necesites...

SG Fighter. ¿Que un juego es demasiado rápido?. ¿Que quieres pasar una escenita a cámara lenta?. Pues ahora lo tienes totalmente al alcance de tu mano, porque este joystick para Master System -que nuestros buenos amigos de Drosoft traen desde los extranjeros para uso y disfrute de los buenos consolegas hispanos-, a parte de ralentizar el juego (si tú así lo quieres, claro), tiene todos los botones que te pueden hacer falta para disparar a diestro y siniestro.
Su precio: 2.990 pelas.





Zoomer. Sólo para tu Nintendo y distribuido por Spaco ha llegado hasta España este joystick de aspecto tan sumamente espectacular.
Si quieres sentirte el rey de los pilotos no dudes en hacerte con este impresionante Zoomer, que conseguirá que tus simuladores de vuelo y juegos de carreras se conviertan en aunténticas experiencias extrasensoriales.
Su precio está en 7.990 pesetas y lo podrás encontrar en tiendas de informática y grandes superficies (Alcampo, Continente...)

Striker. Este revolucionario pad de control para tu Mega Drive y que lleva el sello de la marca Beeshu, incorpora una espectacular novedad con respecto al utilizado habitualmente para la consola de Sega: una salida estéreo para cascos.
¿Qué os parece?, ¿atómico, verdad?.
El periférico en cuestión responde al nombre de Striker, y posee tres coloristas botones de autofire y un innovador sistema de control por cursor que lo hace altamente manejable. Striker es distribuido por Consola Center, quienes te lo venderán gustosamente por el módico precio de 4.525 pts.





CUENTA CON ELLOS

Los mejores amigos de tu GAMEBOY son también tus amigos.
Tenlos muy en cuenta.

- Si por la noche te quedas a oscuras, para eso está LIGHT-BOY: luz y lupa todo en uno.
- Si quieres jugar sin parar, sin pilas o conectado a la red, aquí tienes la BATERIA RECARGABLE/ADAPTADOR A/C.
- Y si te faltan manos para llevar todos tus juegos favoritos, cuenta con la RIÑONERA HIP-POUCH.





ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

Mickey y Donald: Amigos para siempre

MEGADRIVE

World of Illusion















Sega no podía haber encontrado a dos personajes más simpáticos y divertidos para protagonizar este videojuego auténticamente de lujo.



Si se hiciese una encuesta preguntando cuáles son los dos personajes más famosos de Walt Disney, el resultado sería, seguramente, primero Mickey Mouse y después el Pato Donald.

Mickey es ya un asiduo visitante de nuestro divertido mundo de las consolas y, como todos sabéis, este ratoncillo ha conseguido divertir ya a medio mundo con sus aventuras y desventuras concentradas en todo tipo de cartuchos.

Por su parte, el Pato Donald también ha tenido algún que otro papel de protagonista, y aunque la verdad es que no se ha prodigado tanto como su orejudo y simpático amigo, siempre que lo ha hecho ha logrado hacernos pasar ratos más que entretenidos.

Por tanto, ya os podéis ir imaginando que si ambos personajes por separado han conseguido que todos nos lo pasemos en grande, juntándolos en un mismo cartucho el resultado puede ser auténticamente de fábula.

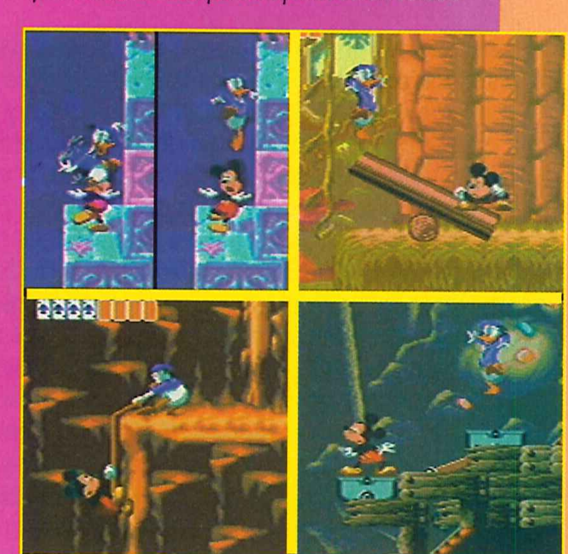
Pues dejad de imaginar ya, porque os podemos confirmar que, como esperábais, World of Illusion es uno de los mejores cartuchos que jamás podréis ver en una consola.

Pero no nos pongamos nerviosos y empezemos a ver en qué consiste este nuevo cartucho que acaba de llegar directamente de la factoría Sega a nuestras orgullosas Mega Drive. ➤

En amistosa colaboración

El juego es ya de por sí mega divertido, pero con dos jugadores, la cosa se multiplica hasta límites insospechados. Los dos personajes deberán colaborar entre sí para pasar diferentes escollos que encontrarán a su paso y que en el modo de un jugador o bien no aparecen o bien hay algún objeto con el que pasarlos.

Las diferentes formas de colaborar son: ayuda para subir a sitios altos, saltar en trampolín, echar una cuerda al compañero para que pueda trepar y utilizar un artefacto en una mina para avanzar.







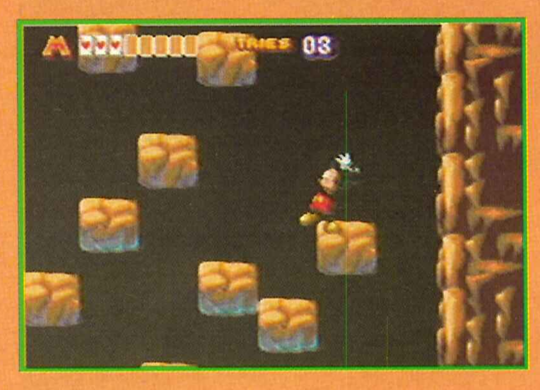






La fauna del Mundo de la Ilusión

A lo largo de tu aventura aparecerán mogollón de malvadas creaciones mágicas que tratarán de impedir que regreses a tu mundo. Los hay de todo tipo: voladores, acuáticos, con forma de planta... Pero sus dos características comunes son que te quieren poco y que están creados con enorme imaginación. Para que los vayas conociendo te los hemos juntado todos en un panal de abejas donde podrás observar la belleza de tales seres.



En World of Illusion las sorpresas parecen no tener fin. Nunca sabes lo que te vas a encontrar en las siguientes pantallas y los peligros no dejan de sucederse ni un sólo instante.
A la izquierda podéis ver a Mickey en uno de los múltiples apuros por los que tendrá que pasar en este genial juego.



Como sabréis, -y si no lo sabéis os lo decimos-, nuestros dos amigos son unos fanáticos de la magia y les encanta hacer de vez en cuando algunos pinitos con sus varitas y chisteras. Lo malo es que un día, mientras hacían una pequeña exhibición, fueron a caer en el interior de su propia caja de magia, la cual tenía en esos momentos todos su poderes activados.

Cuando nuestros amigos se quisieron dar cuenta, se encontraban en un mundo alucinante y absolutamente desconocido para ellos, un extraño lugar donde nada era lo que parecía y donde las sorpresas se encontraban en los sitios más insospechados.

Ahora, estos dos aprendices de brujo deberán arreglárselas como puedan para salir de este escenario tan peligroso y conseguir regresar sanos y salvos al pacífico mundo de Disney.

Con la única ayuda de su ingenio, Mickey y Donald deberán enfrentarse a todo tipo de enemigos que tratarán por todos los medios que esta caja mágica se convierta en su residencia permanente. Pero ninguno de los aquí presentes estamos dispuestos a consentirlo, ¿verdad?. Entonces, sigamos.

























¿Los gráficos, la imaginación, la variedad, las melodías? ...No sabríamos decirte qué es lo que más destaca en este genial cartucho.



Tres juegos diferentes y una sóla diversión

Una de las características más notables del cartucho es que según el o los personajes que escojamos, el desarrollo de la aventura será completamente diferente. La diferencia más grande se da entre el modo un jugador y el modo de dos jugadores, pues si participan en la aventura Mickey y Donald a la vez deberán ayudarse mutuamente para cumplir su misión.

En todo caso, lo que más diferencia los tres modos de jugar (Mickey, Donald o ambos) es el mapeado: por cada nivel hay una fase que sólo se da en uno de los modos de juego. En las imágenes podeis ver a la izquierda las fases donde solo participará Mickey, a la derecha las de Donald y en el centro las que podrás encontrar en la opción de dos jugadores.

LO MÁS NUEVO





Conoce a tus adversarios

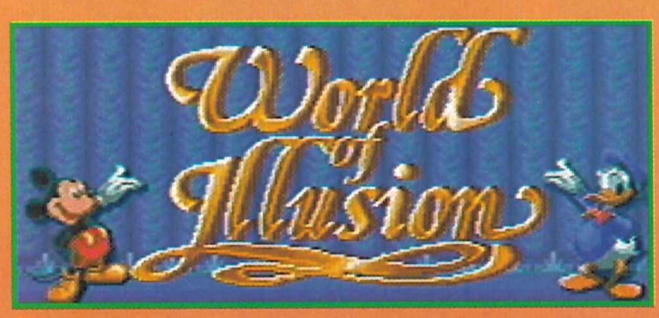
Como es costumbre en el mundo consolero, al final de cada nivel aparecerá un gigantesco enemigo contra el que tendrás que utilizar toda tu habililidad e inteligencia. En la primera fase te enfrentarás a una enorme araña que tejerá su tela mortal para acabar con todas tus vidas. El segundo gran obstáculo es una rueda que lanzará dragoncitos que tendrás que convertir en piedra con la ayuda de tu capa mágica. Al final del tercer nivel te espera un enorme y fiero tiburón con sus colmillos afilados especialmente para ti. El siguiente guardián será una vieja bruja piruja que utilizará toda serie de hechizos para derrotarte. Por último, tendrás que enfrentarte a un fiero y gigantésco sabueso defendido por dos subditos suyos. ¿Qué?, ¿no está mal la cosa, verdad?











En principio puede parecer que World of Illusion es un juego pensado especialmente para los más pequeños. Pero os podemos asegurar que ésto no es así, ¿o es que acaso la fantasía, la imaginación, la ilusión, entienden de edades?







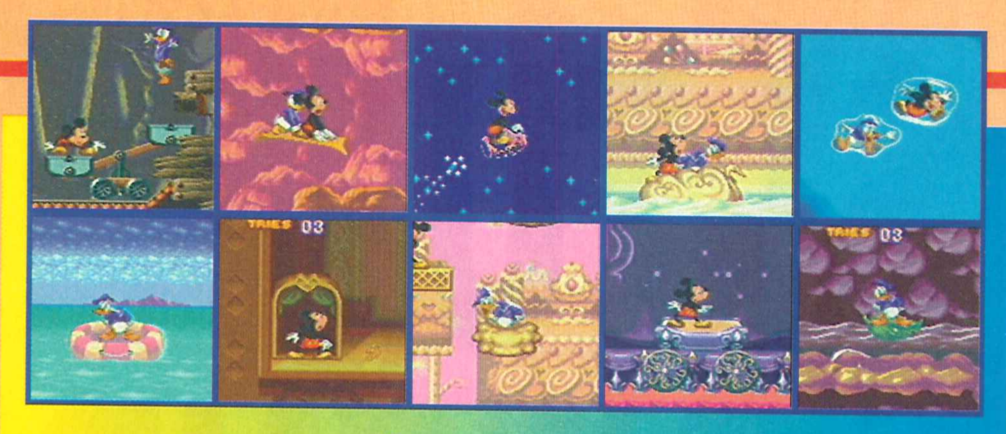
Maravilla entre las maravillas

La palabra que mejor define este juego es P-E-R-F-E-C-C-I-O-N. Partiendo de esta idea, todo lo que digamos, sobra. Podemos contaros que los decorados son absolutamente geniales y que están diseñados con una creatividad y un colorido fuera de lo normal, que los personajes están increíblemente animados y que pueden realizar numerosas acciones como escalar, saltar, correr, nadar, andar agachados o subirse uno encima del otro... Pero ¿qué conseguiríamos con ésto? Pues simplemente recalcar que World of Illusion es uno de los mejores juegos que existen para tu Mega Drive -alguien diría que el mejor-, y que, aunque parece estar orientado especialmente hacia los más pequeños de la casa, estoy seguro de que causará igual furor entre los que presumen de ser mayores.

Patax









Los medios de locomoción

Aparte de utilizar sus patitas, Mickey y Donald deberán de valerse de otros medios de locomoción que encontrarán en los diferentes mundos. Algunos de ellos los hallarán en su camino y otros los deberán de hacer aparecer con sus poderes mágicos: una especie de vagoneta de tren, una alfombra mágica, un tapón de corcho de una botella, un cisce de tiovivo de feria, una burbuja de aire, un flotador, un teletransportador, una nube de algodon dulce, un carricoche y una simple hoja de arbol... Y aún hay muchos más, pero esos los deberéis descubrir vosotros mismos.









El mágico mundo en el que que se encuentran consta de cinco submundos que a su vez se dividen en varios paisajes y al final de los cuales -por supuesto-, existen unos peligrosos guardianes a los que habrá que derrotar para poder avanzar en el juego.

El primero de estos mundos es un bosque poblado por criaturas nada amistosas y en el que destaca un "bello" paraje consistente en un túnel repleto de arañas. En el segundo mundo nuestros amigos tendrán que utilizar su magia para hacer aparecer una alfombra voladora que les permita sobrevolar un paisaje rocoso que, si logran atravesarlo, les conducirá directamente hacia un mundo submarino. Una vez allí, viajando en el interior de una enorme burbuja, llegarán hasta un gigantesco barco hundido, donde tendrán que enfrentarse a un tiburón cuyos platos favoritos parecen ser los filetes de roedor y el pato a la naranja.

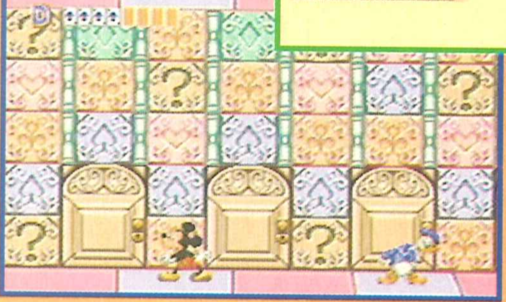
Una vez dada buena cuenta del escualo, Mickey y Donald aparecerán en una gigantesca habitación que posee varios submundos escondidos en libros, cajas y otros objetos, y de donde intentar salir puede convertirse en una auténtica pesadilla. Pero, si lo consiguen, se encontrarán ante su último escollo: el maravilloso mundo de Alicia, detrás del cual se esconde la salida definitiva de la caja mágica y, por tanto, el feliz regreso a casa.

Todo ésto no es, sin embargo, nada más que una mínima muestra de toda la fantasía e imaginación que se encierran en World of Illusion, un magnífico juego que supera todo lo visto anteriormente en una consola sobre algún personaje de Disney.

Sin duda, de lo mejor que encontrarás nunca para tu Mega Drive.



¿Quién te gusta más, Mickey o Donald? No te preocupes, no le dés más vueltas, podrás elegir jugar con cualquiera de los dos y te lo pasarás igual de bien hagas lo que hagas.



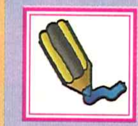
Un último consejo. Si tienes oportunidad, no dudes en invitar a un amigo a compartir contigo este juegazo. Controlando uno a Mickey y otro a Donald os lo pasaréis los dos como nunca.

LAS PUNTUACIONES

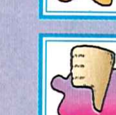
Plataformas

SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Perfecta, como todo el juego.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 5


96


93


95


Gráficos, scrolles, animaciones, sonido, la posibilidad de jugar con Mickey y Donald a la vez.


¿Es que hay algo del juego que no esté arriba?

95

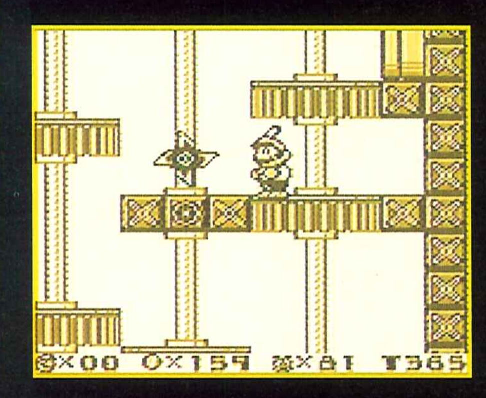
SI TU NINTENDO TE PIDE MÁS ACCIÓN, BUSCA ESTA REVISTA.



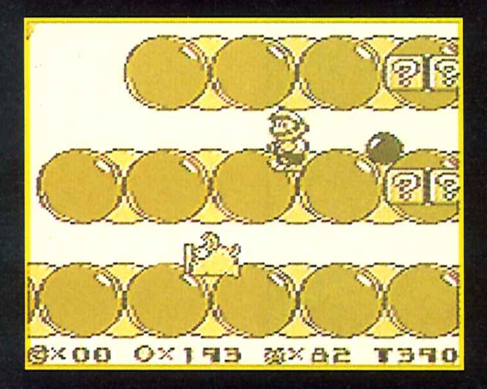
Por fin ha salido la revista que estaban esperando los auténticos consolegas marca Nintendo. Porque, para que lo sepas, esto es Nintendo Acción, una nueva revista que va a romper con todo gracias a su contenido auténticamente de lujo. Desde los trucos más increíbles hasta los comentarios más divertidos, pasando por soluciones completas de juegos, listas de éxitos, interesantes noticias y un montón de sorpresas más que irás descubriendo mes a mes. Todo ello para que le saques el mayor partido posible a tu Nintendo y a todos tus juegos favoritos. Si te gusta vivir a tope tu consola, haz como Mario y apúntate a Nintendo Acción. No te la puedes perder.

En Diciembre, a la venta el nº 1

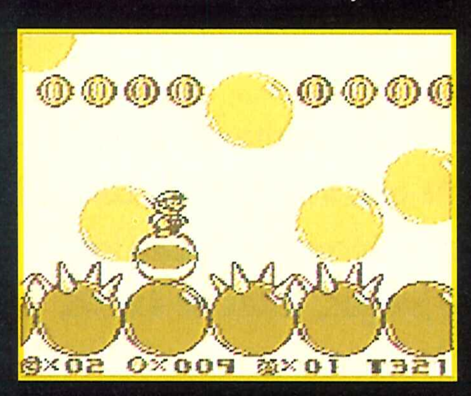
MARIO VS WARIO

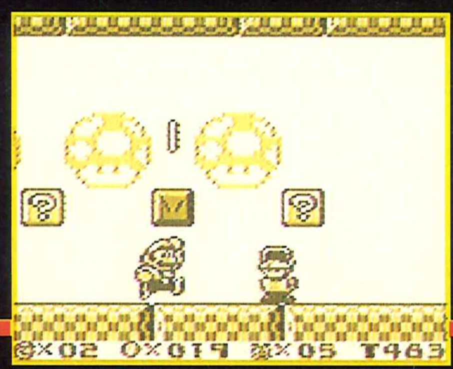


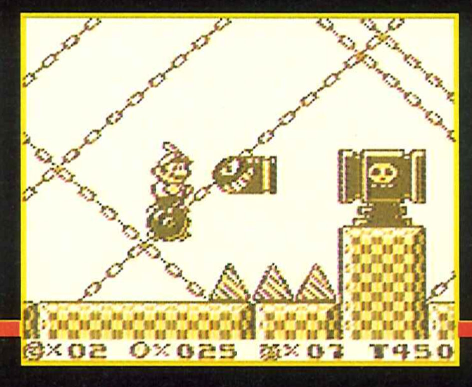
Mario se encuentra en la llamada Mario Zone, consistente en un enorme Mario mecánico en el interior del cual nuestro amigo recorrerá un complejo entramado de tuercas.

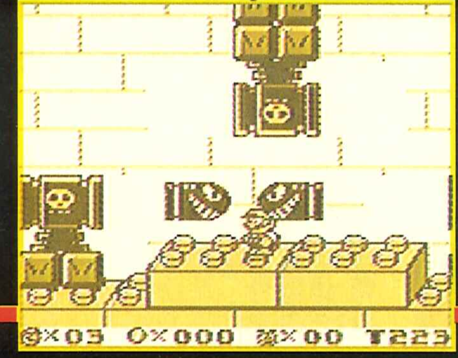


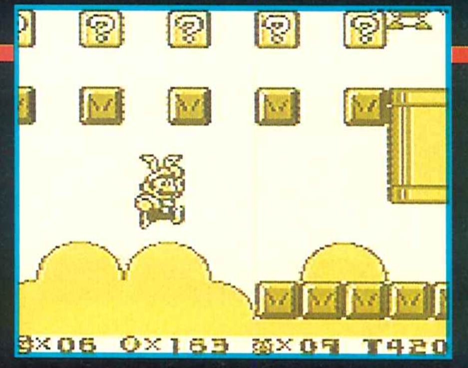
Los escenarios por los que Mario tendrá que demostrar sus habilidades son lo más variado, original e imaginativo que ha aparecido hasta el momento en la Game Boy.

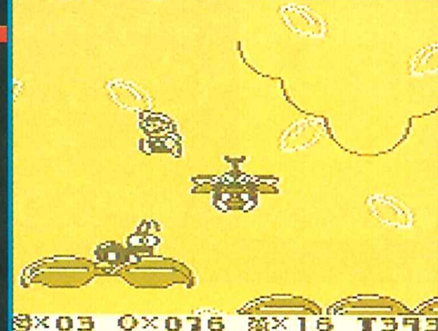


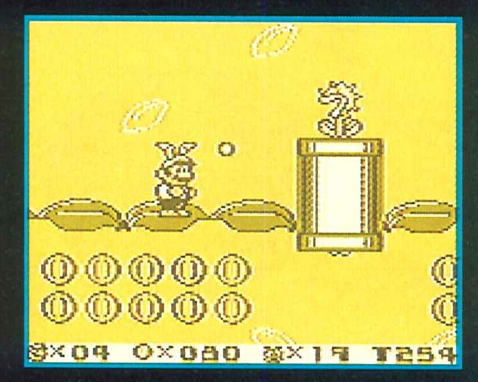


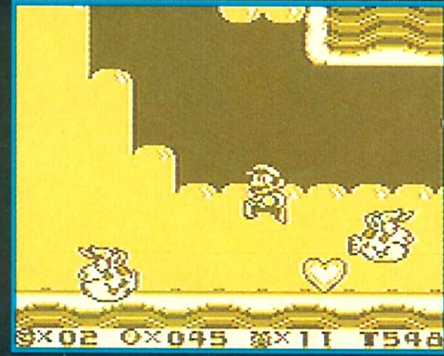




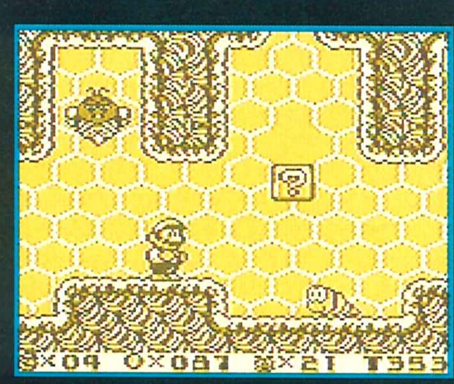








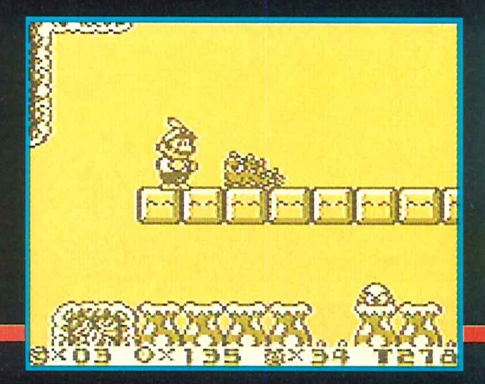


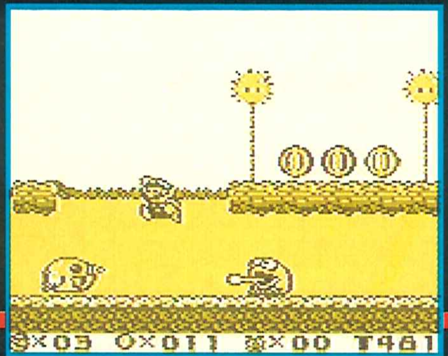


Poco tiempo había pasado desde que Mario derrotara al perverso alienígena Tatanga en su anterior aventura. Desde aquel día, la tranquilidad y el sosiego reinaban en Mario Land, y nuestro entrañable personaje se dedicaba a disfrutar de unos apacibles momentos jugando al Super Mario Kart.

Pero retrocedamos al pasado, a la infancia del querido Mario, cuando empezaba a despuntar como futura estrella del video juego. Por aquel entonces un gamberro despiadado de nombre Wario, perseguía día y noche a Mario, haciéndole la vida imposible e intentando evitar que la fama llamara a su puerta. Después de múltiples enfrentamientos, un día Wario desapareció del mapa y no se volvió a saber de él.

Pero los rencores nunca se olvidan amigos, y Wario permaneció años y años en la oscuridad planeando su tremenda y casi decisiva venganza contra el héroe de Nintendo. Y hay que reconocer que escogió el momento justo: una corta ausencia de Mario del país de Sarasa. En menos de un día, y ayudado por un ejército de lo más variopinto y graciosete, se presentó en Mario Land e invadió cada uno de sus recodos, encerrándose después en la fortaleza del mismísimo Mario. No contento con esto, entregó las seis monedas mágicas ➤





Los poderes de Mario

Al igual que en todas sus anteriores aventuras, Mario encontrará objetos que le le transformarán y dotarán de variados poderes:

Super Mario: *cuando atrapemos la famosa seta, nuestro Mario duplicará su tamaño y obtendrá nuevas cualidades, como el salto con giro.*

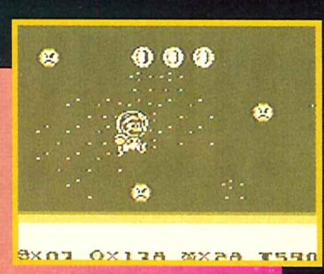
Mario de fuego: *si queréis eliminar a la mayoría de los enemigos con unas efectivas bolas de fuego, tan solo tendréis que obtener la planta flamígera.*

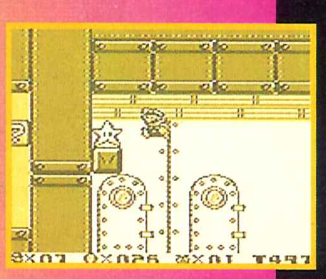
Mario conejo: *esta cualidad, solo disponible en esta aventura, convierte al protagonista en un conejo de indias y le permite volar agitando sus orejitas. Para conseguir este poder, hazte con la zanahoria.*

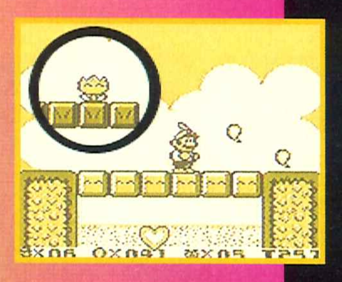
Mario invencible: *para volver inmune a Mario y eliminar enemigos con el simple contacto de tu cuerpo, tendrás que conseguir la estrella parpadeante.*

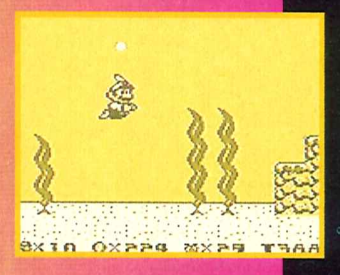
Vida extra: *el símbolo del corazón te dotará de una vida extra.*

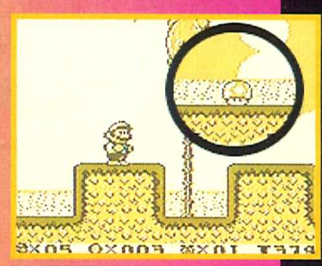
Además de estos poderes, Mario puede bucear bajo el agua (¡claro, dónde iba a bucear ni no...) y también convertirse en un intrépido astronauta con traje espacial incluído y al que afectará enormemente el efecto de la gravedad.

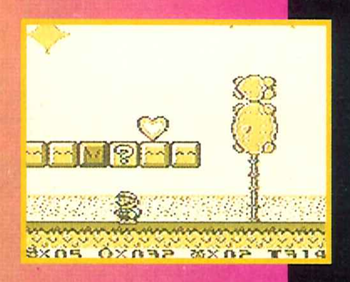


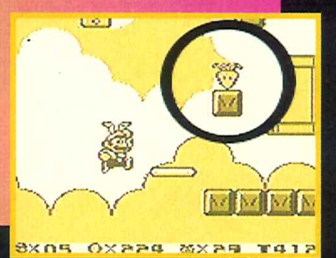






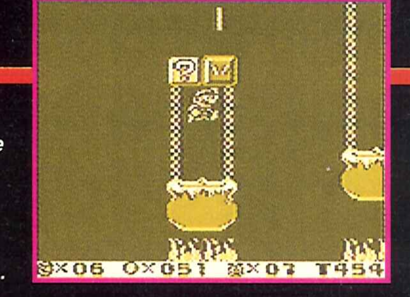


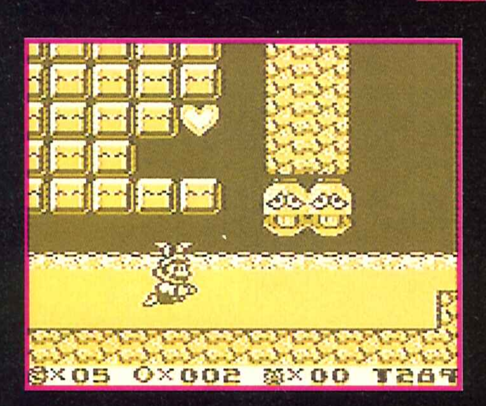




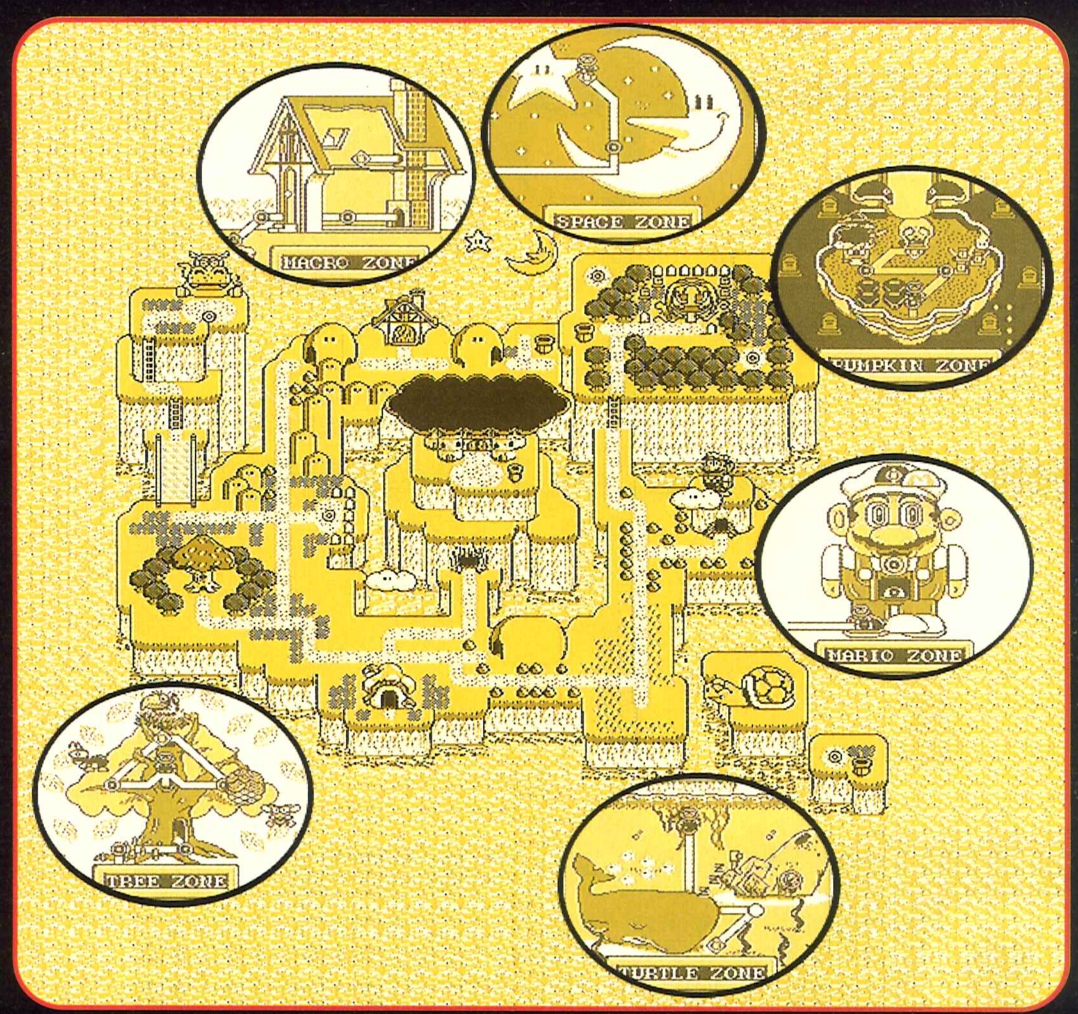


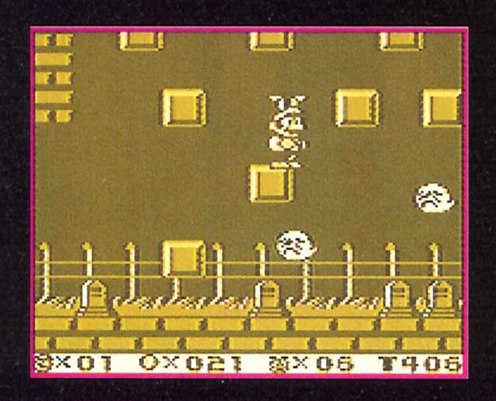
Este Mario... ¡no cambiará nunca! Siempre salta que te salta, de plataforma en plataforma y esquivando a todo tipo de enemigos. Y nosotros, por supuesto, encantados de que así sea...





¡Esta sí que es buena, Mario disfrazado de conejo y buceando como loco!. Desde luego... lo que no haga nuestro entrañable amigo Mario, no lo hace nadie en este mundillo consolero.

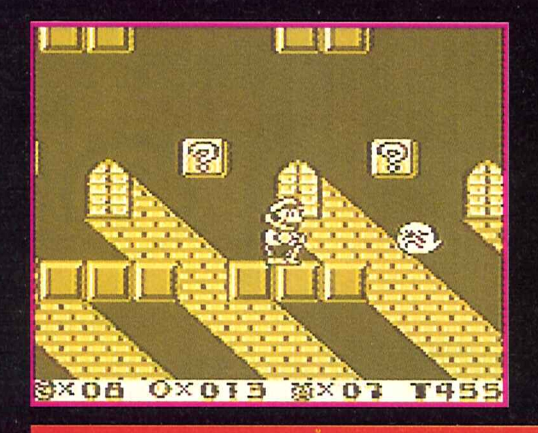


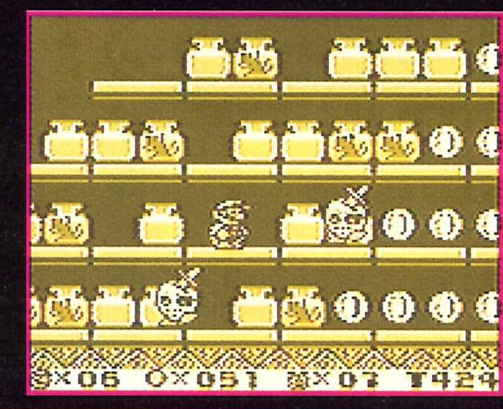


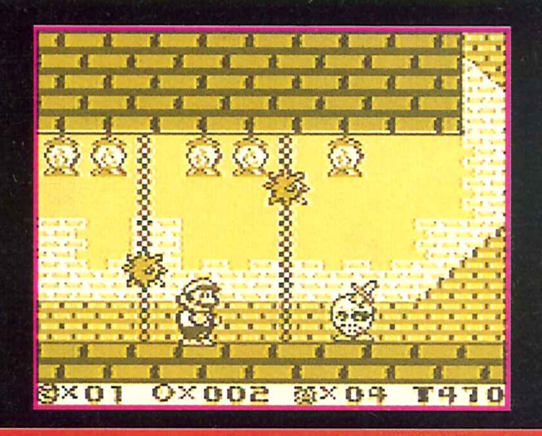


Salvar partidas

Super Mario Land te permite salvar hasta tres partidas diferentes gracias a este gracioso y sencillo menú. Si pulsas "select", accederás al modo fácil de juego, mucho más sencillo y con menos enemigos. Para borrar estas partidas, tendrás que convertirte en bomba e introducirte en la tubería.







► del castillo a sus guardianes favoritos y los envió a los lugares más estratégicos de la bella isla: un gran árbol, la luna, bajo el mar...

Cuando nuestro protagonista volvió a su añorado terruño, se encontró con el triste panorama de que todo había sido transformado en el campo de juegos privado de Wario. Mario no tardó en descubrir quién era el culpable de aquella ridícula situación.

Antes de que pudiera empezar a pensar alguna estrategia para recobrar lo que le pertenecía, un par de bichejos salieron a su encuentro: una cabecilla con patas y una perversa tortuga Koopa.

Tras dos hábiles saltos, los molestos visitantes fueron suprimidos por completo. De pronto, a lo lejos resonó una voz socarrona que decía: "*¡Ja, ja, ja!, todavía te queda mucho camino por recorrer para poder enfrentarte a mí , mendrugo del monte*".

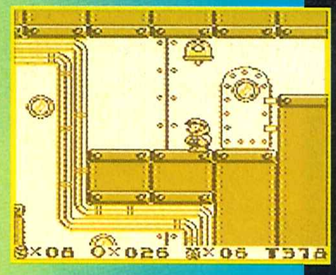
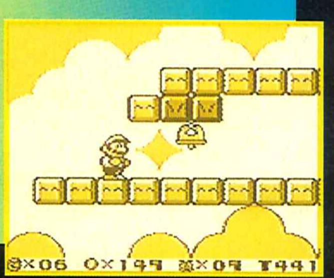
Y Wario tenía razón, no en que Mario fuera un mendrugo del monte, si no en que éste tendría que hacer un largo viaje por toda la isla, derrotar a los seis guardianes, recuperar todas las monedas, y una vez hecho ésto, encaminarse hacia su castillo para enfrentarse al temible enemigo.

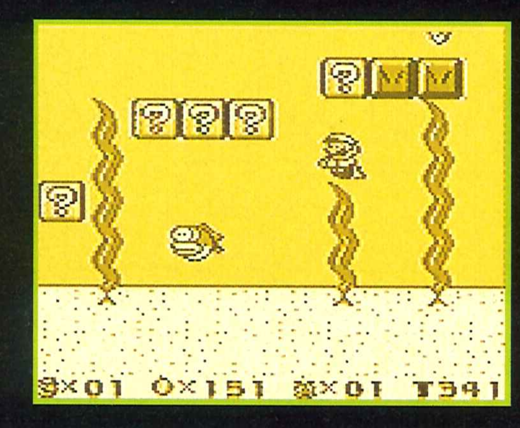
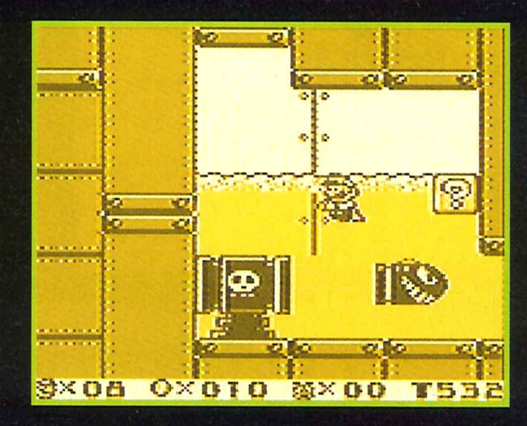
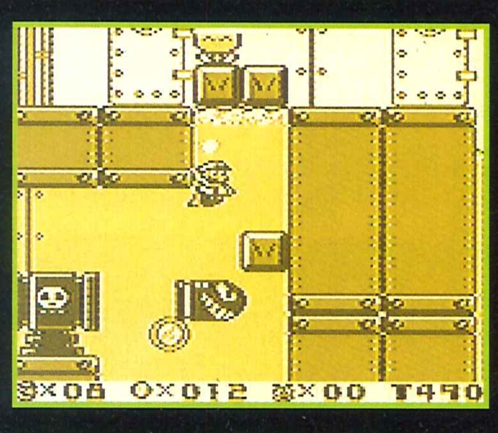
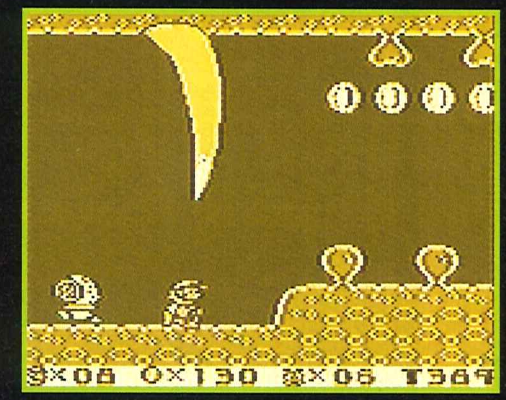
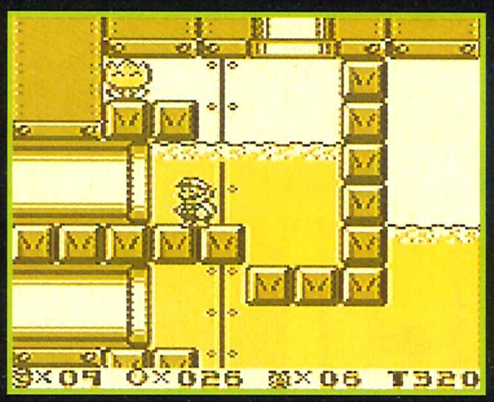
Y así tenemos de nuevo a nuestro personaje favorito metido hasta el bigote en la aventura más peligrosa, grande y divertida que jamás hayáis visto en vuestra Game Boy. Una aventura que está formada por seis grandes mundos para explorar y disfrutar: el Árbol mágico, la Calabaza del terror, el Mundo submarino, la Zona de Mario, la Casa Macro y la Luna.

En ellos, -por supuesto-, encontrará miles de tuberías, fases de bonus, ►

Campanita milagrosa

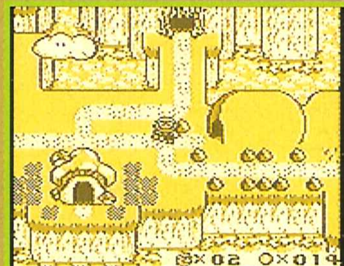
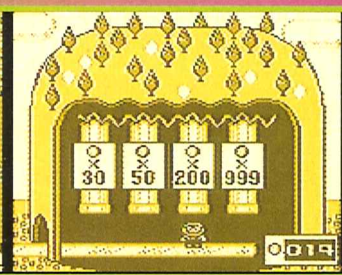
Además de la campana que hay en cada final de fase, también existen otras más pequeña situadas, más o menos, en la mitad de los recorridos.
Si saltamos y las hacemos sonar, podremos continuar en ese mismo punto cuando volvamos a entrar en dicho nivel. Esto es super útil para no tener que recorrernos la fase entera de nuevo al perder una vida.

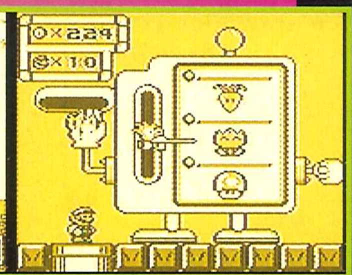




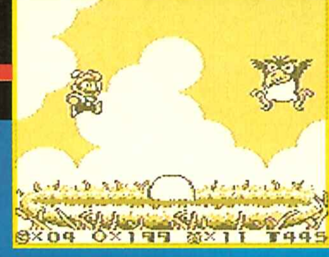







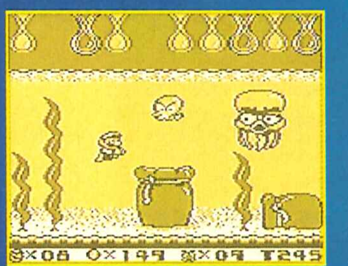
Pantalla tragaperras

En uno de las montañas del bonito mapeado del Super Mario Land 2, hay escondida una máquina tragaperras que guarda buenas sorpresas para todo aquél que esté dispuesto a gastar unas monedas en ella. Según las monedas que gastemos, podremos recibir premios mejores o peores. Pero, tened cuidado y no seáis derrochones.

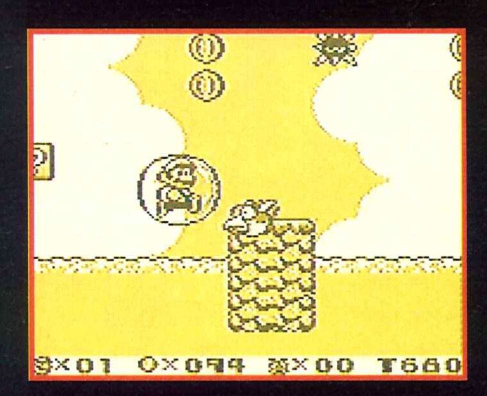





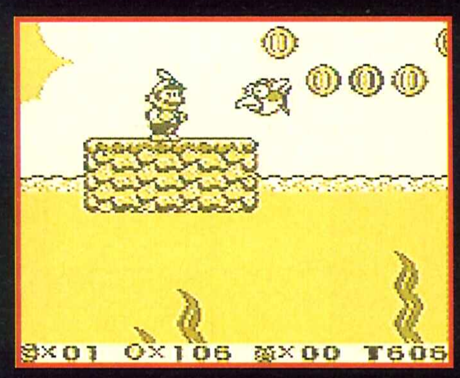




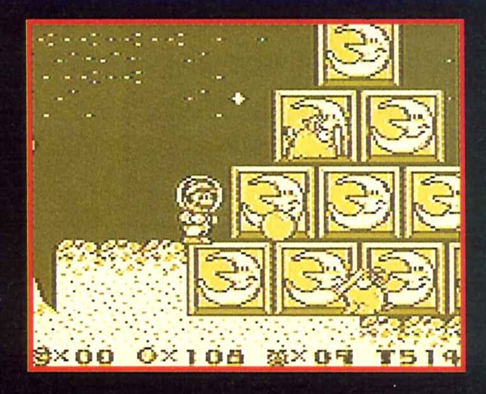


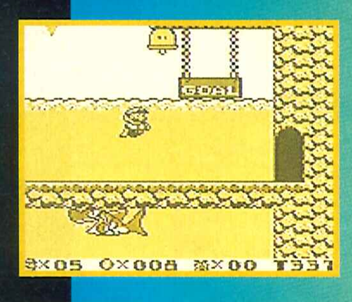
Enemigos finales

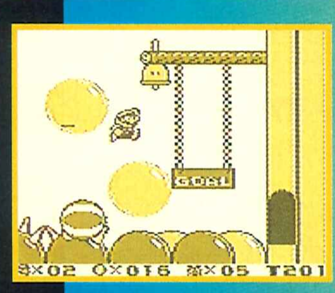
No te dejes engañar por el fiero aspecto de los guardianes, una vez adivinada su forma de ataque, podrás acabar con ellos fácilmente con saltar sobre ellos tres veces. Para lograr las seis monedas, y poder entrar a ver al temido Wario, tendrás que eliminarlos a los seis sin perder todas las vidas.



Super Mario Land marcó un hito, no sólo en la Game Boy, sino en la historia de los videojuegos. Esta segunda parte, sin duda, confirmará que Mario es el rey indiscutible de la portátil de Nintendo.







Campanazo final

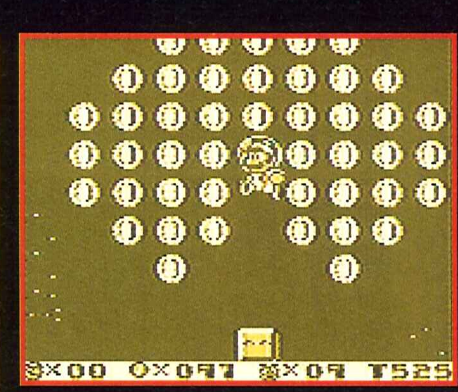
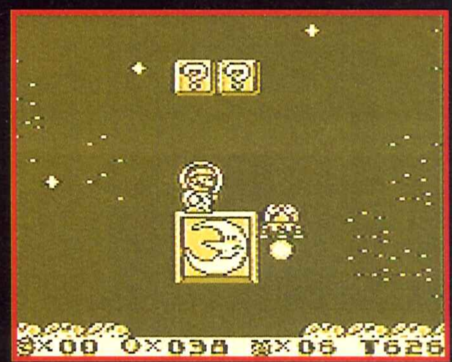
Al finalizar cada fase, tendrás la oportunidad de meterte en una ventajosa pantalla de bonus, siempre y cuando logres tocar la campana situada en las alturas.

En este lugar encontrarás todo tipo de ayudas: vidas extra, zanahorias, setas y flores para disparar.

Para conseguir algunos de estos items, tendrás que dar al botón para accionar unas pinzas recogedoras.

La otra fasecilla de bonus te plantea una red de caminos diferente que te conducirán a los famosos objetillos.

Lo demás sólo depende de la suerte y un poquito de la habilidad.

➤ habitaciones secretas y enemigos de todos los géneros y especies.... ¡normal, sino no sería un juego de Mario! ¿verdad?

Y éste lo es, ¡vaya si lo es!, porque en este genial cartucho de un mega, Nintendo ha logrado crear un auténtico mini Super Mario World, incluyendo muchas de las características de la obra maestra de Super Nintendo.

Los gráficos han sido depurados al máximo, ofreciéndonos un Mario diferente, más estilizado y con la posibilidad de crecer y disparar, -como siempre-, o de convertirse en astronauta y disfrazarse de conejo y volar con las orejillas.

Además, esta vez se ha incluido en el cartucho una pila que permite salvar hasta tres partidas diferentes, lo cual facilita enormemente nuestro avance.

En cuanto al ejército que el malo de turno se ha traido consigo es tan simpático como peligroso: tortugas, cabecillas sin alma, fantasmas, escobas mágicas, máscaras de terror y muchos, muchos personajes más.

Pero Mario no se detiene ante nada y está dispuesto a acabar una vez más con su nuevo enemigo. Aunque tenga que recorrer mil veces su isla y pisotear a un millón de enemigos... Mario siempre estará dispuesto a hacérnoslo pasar en grande.

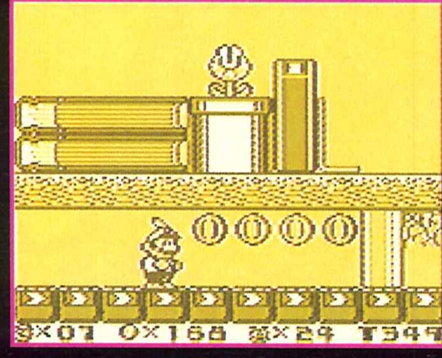




¡Uf! qué alegría da llegar a esas pantallitas en las que podemos ver colgado el letrero de Goal, que quiere decir: consolega, te ha costado lo tuyo llegar hasta aquí, pero por fin vas a poder pasar a la siguiente fase. O algo así.



Algunos de los enemigos que aparecen en este Super Mario Land 2 seguramente os resultarán familiares a muchos de vosotros. ¿O es que acaso no os suena la cara de esa molesta planta carnívora? Sí, lo habéis acertado, es la misma que sale de las tuberías del Super Mario World de Super Nintendo.



Un gran salto cuántico

La evolución de nuestro querido personaje en la portátil de Nintendo ha sido llevada a cabo con todo el mimo, precisión y esmero que el histórico acontecimiento se merecía.

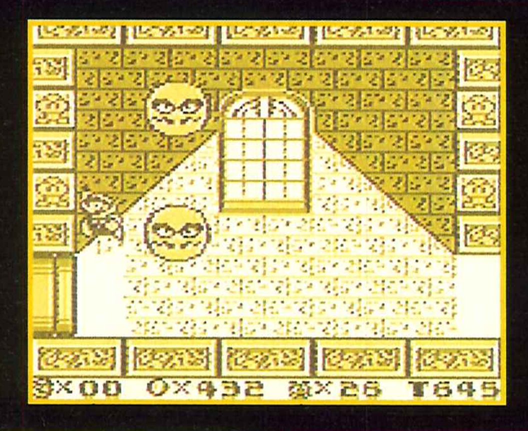
Si la primera parte fue genial, ésta le supera en todos sus aspectos gracias a unos súper gráficos alucinantemente definidos, -realmente parecidos a los de Super Mario World- y a un mapeado brillante y bastante extenso.

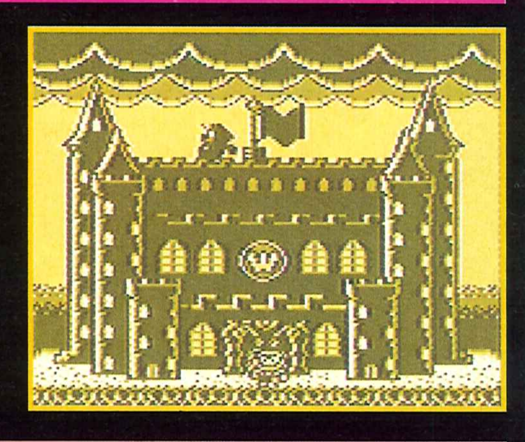
La jugabilidad roza lo impecable y se convierte en el apartado más sobresaliente de todos, depurando la técnica plataformera Made in Nintendo hasta límites insospechados de precisión y total adicción.

Si a ésto le sumas la posibilidad de salvar partidas, múltiples habitaciones secretas, un sonido realmente gracioso y la alta estirpe de todas las aventuras de Mario, te quedas con lo que es, sin ninguna duda, uno de los mejores y más divertidos juegos jamás elaborados para una consola.

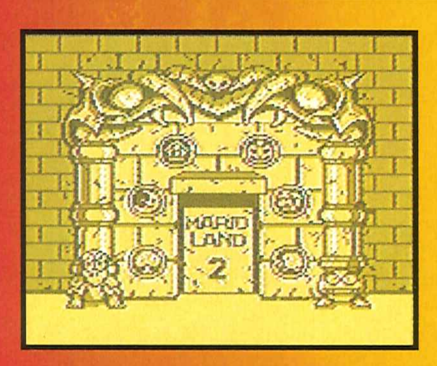
The Elf







La puerta de Wario



En esta misteriosa puerta tendrás que depositar las seis monedas mágicas de cada uno de los mundos. Para conseguirlas tendrás que derrotar a los seis fieros guardianes que custodian estos valiosos y redondeados objetos. Tan solo cuando hayas encajado todas las monedas, la puerta se abrirá para dejarte el camino libre hacia el temido enemigo.

¿Qué te aguardará tras la misteriosa e impenetrable puerta...?

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

NINTENDO
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 40
Dificultad: Toda la que Mario se merece.

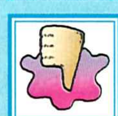
90



Otro gran juego de Mario mejorado en todos sus aspectos.
Poder salvar partidas.



84



Salvando, salvando... pronto el juego te irás acabando.



95



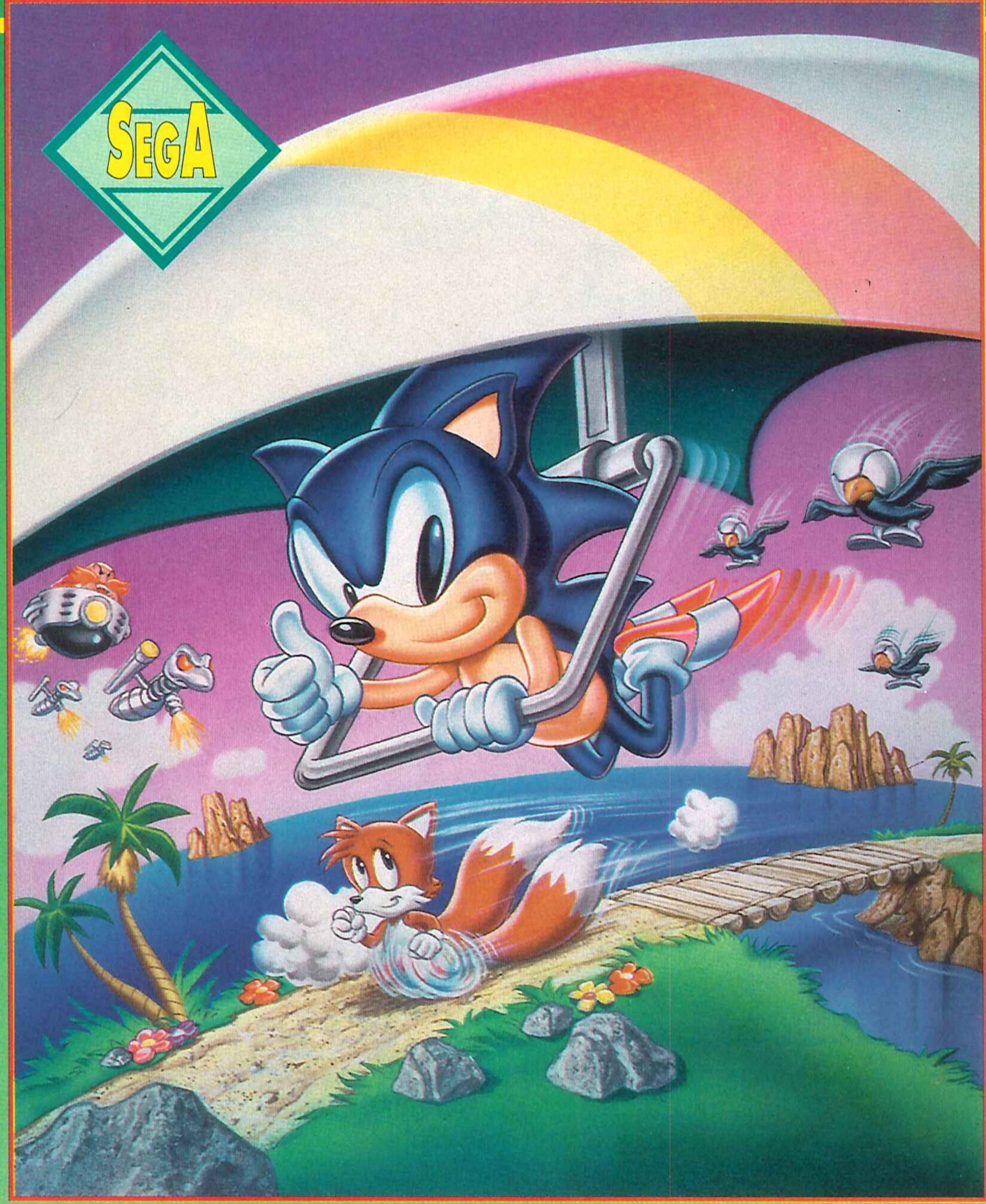
94


THE SIMPSONS
Akklaim entertainment
SUPER WRESTLEMANIA
Akklaim entertainment inc
Super Héroes e
¿Quieres ver cómo tus héroes favoritos se convierten en Super Héroes?
Ahora lo tienes fácil.
SUPER NINTENDO Super 16 Bits es la única consola que proporcionará a tus héroes la super acción sin límite que ellos necesitan.
¿Llegarás hasta el final? No les falles.
La emoción está servida.
STREET FIGHTER II ™
1200 NIN 50000 2P 2500
KO
ZANGIEF
53
E. HONDA
CAPCOM
SUPER 16 MEGAS
SUPER NINTEND
ENTERTAINMENT SYST
SUPER 16 BITS
Ninteno
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.



TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES IV
KONAMI
SPIDER-MAN
X-MEN
Akklaim
ROBOCOP 3
ocean
n Super 16 Bits
POWER
EJECT
RESET
Nintendo
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SELECT
START
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SONIC 2



ANILLOS DE ORO

La victoria de Sonic sobre el malvado Dr. Robotnik devolvió la alegría perdida al país de Overland. Todos los animales volvían a ser libres y Sonic, por fín, podría descansar un poco de tanto salto y tanto correteo. Los meses pasaron en tranquila armonía y el puercoespín azulado se dedicaba a tomar el sol y a conversar con sus amigos de toda la vida. Así fue como un día apereció por su casa Tails, un joven zorrito con dos colas que siempre había alardeado de ser más rápido y astuto que el mismísimo héroe de Sega.

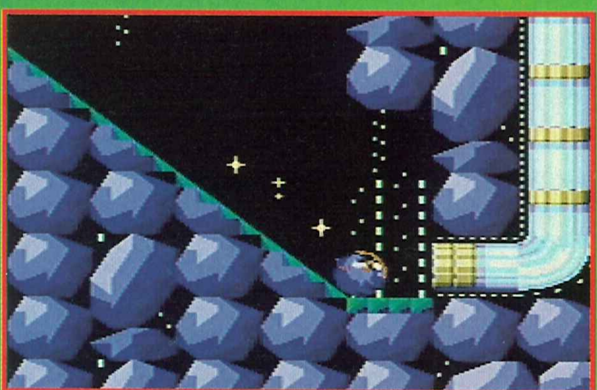
Entre bromas y risas nuestros amigos pasaron unos días muy felices, ajenos totalmente a lo que se estaba maquinando a sus espaldas: un viejo enemigo, una ansiada venganza, un nuevo plan... ¿Os imagináis de lo que estamos hablando?.

Sí, en efecto: Robotnik ha vuelto. Y esta vez ha traído consigo a unos macabros personajes que le ayudarán en su maquiavélico objetivo de conquistar el mundo y de acabar de una vez por todas con el personaje que siempre consigue arruinar sus planes. Pero ahora existe un nuevo inconveniente para el Doctor... Tails.

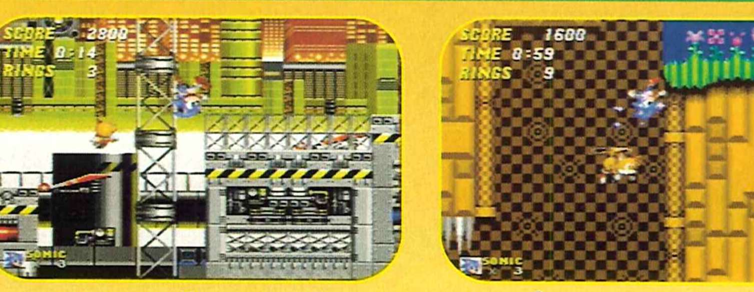
Por eso, una fría noche en la que el pequeño zorro dormía tranquilamente, una mano agarró a nuestro amigo por el morro y se lo llevó en dirección a los dominios del malvado Robotnik. A la mañana siguiente, Sonic encontró una nota en la puerta que decía lo siguiente: *"Asqueroso puercoespín de tres al cuarto, tengo a tu amigo encerrado en lo más profundo de mi fortaleza. Si quieres volver a verle, tendrás que venir en persona a rescatarlo. Con mi más profundo desprecio: Robotnik".*

Y lo malo es que aquí no acaban los desastres, porque a ➤









Las otras versiones



Como ocurrió con la primera parte, Sega ha versionado para todas sus consolas las nuevas aventuras de Sonic, aunque con algunas diferencias. Como ya sabéis, la versión Mega Drive incorpora a Tails y una opción de dos jugadores, algo inexistente en esta versión para la Master System. Por su parte la Game Gear tiene la particularidad de ser el primer cartucho para esta consola con 4 megas de potencia. En cualquier caso, tranquilos, porque cualquiera de las cuatro versiones es totalmente genial. Os lo podemos asegurar.

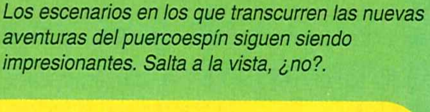
Sonic, por supuesto, no ha perdido en esta segunda entrega ninguna de sus habituales habilidades. Como véis, su mega salto y su meteórico movimiento giratorio siguen siendo dos de sus mejores armas.











Los escenarios en los que transcurren las nuevas aventuras del puercoespín siguen siendo impresionantes. Salta a la vista, ¿no?.



Volando...



Además de las clásicas rampas y las cinematográficas carretas de la mina, Sonic cuenta para sus desplazamientos con un ala delta. Si, lo habeis leído bien. Su uso os será imprescindible para atravesar los numerosos barrancos que abundan en la segunda fase. Controlar a nuestro azulado amigo se convierte así en un arte, ya que es preciso controlar los cambios de viento, la dirección y la altura con sólo el mando de control. ¡Que fuerte!



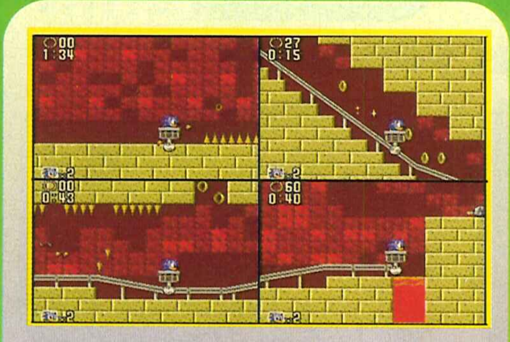








Sonic ha vuelto a dar lo mejor de sí mismo en esta versión para la Master System. Os podéis imaginar, por tanto, cómo os lo vais a pasar con este juego...



Soy mineroo...

En la primera fase, si hay algo que abunda además del fuego, son las vagonetas de las minas abandonadas. Son el medio más seguro y rápido para atravesar a toda castaña los infernales suelos que constituyen este mundo, pero, como todo en la vida, tienen un inconveniente: no duran siempre y Sonic debe estar muy atento para saber cuando abandonar el "utilitario" si no quiere que le lleve directamente....a la eternidad.







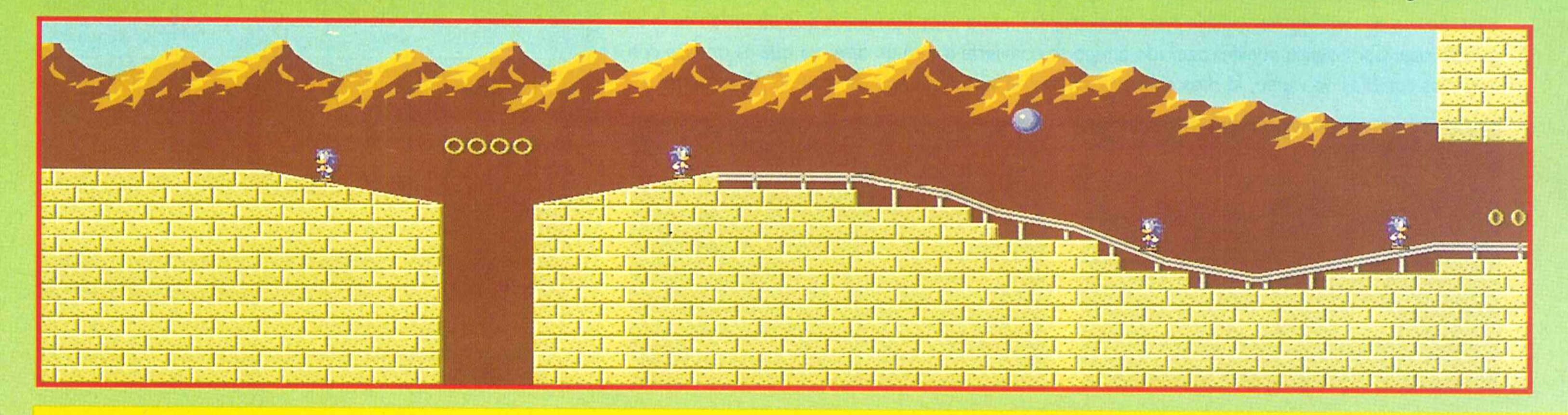


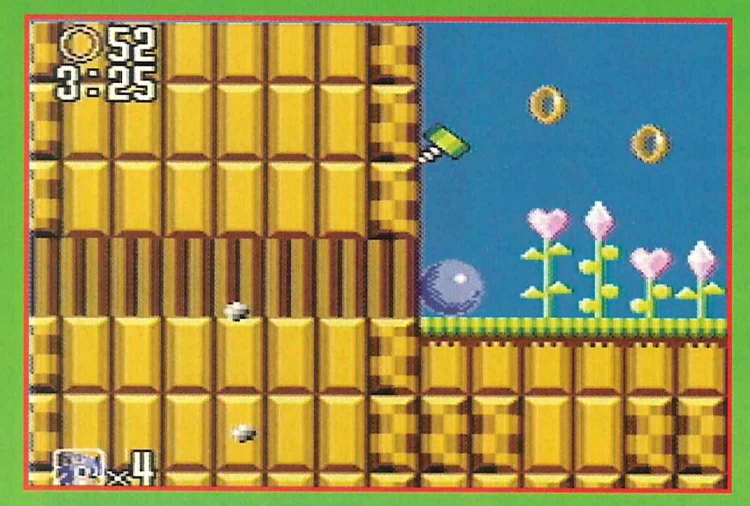


Robotnik, que se aburría en el camino de regreso a su fortaleza, se le ocurrió la "maravillosa" idea de secuestrar a todos los animalillos que encontró a su paso.

Ante este panorama, a Sonic sólo le quedan dos opciones: emigrar a las islas Maldivas y montar un restaurante de comidas rápidas, o seguir los pasos de su peor enemigo. La elección es sencilla: hará todo lo posible por rescatar a todos sus amigos.

En el camino hacia los dominios de Robotnik, Sonic tendrá que correr, saltar, volar en una ala delta e incluso flotar en una burbuja a través de afilados riscos... cualquier cosa con tal de llegar a tiempo para cumplir su misión. Pero, para más Inri, como Robotnik está ya bastante escarmentado de anteriores encuentros frente a Sonic, ha logrado convencer a gentecilla de la calaña del cigüeño Tomás, el ninja Boloncio y la foca Anselma (bueno, no sabemos si se llaman así exactamente, pero, si no, será algo muy parecido), para que se enfrenten "in person" contra su archi-enemigo.





El feliz regreso

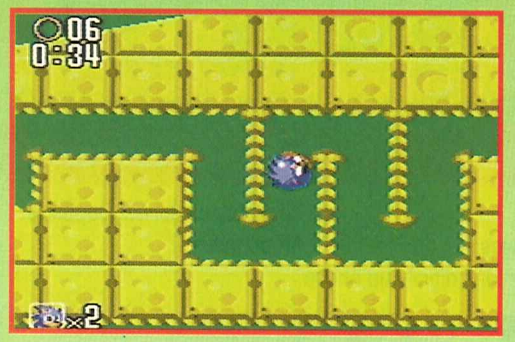
Sorprendente. Este es el adjetivo que mejor define el nuevo juego protagonizado por la mascota de Sega. Cuando creía que la Master había sido ya exprimida a tope, me encuentro con el scroll más veloz y perfecto visto en mucho tiempo, con la dificultad más asombrosamente medida y con la adicción más total desde el descubrimiento de América hasta nuestros días. Sí, he visto la versión Mega Drive y echo un poco en falta la inestimable ayuda del zorrito Tails, pero si evitamos las odiosas comparaciones nos encontraremos con el mejor juego de Master del año. Una pequeña maravilla que hará callar las voces que dicen que la 8 bits de Sega tiene los dias contados... Sí, con juegos así los tiene contados... ¡pero hasta el millón y pico!



Némesis

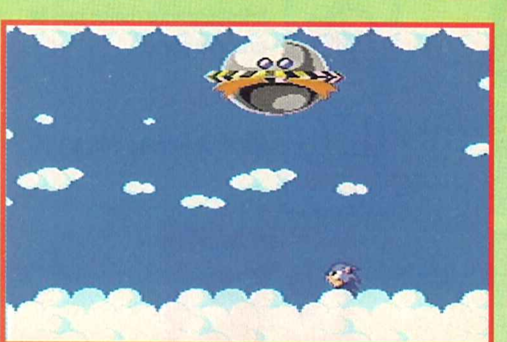
El fenómeno de Sonic en Japón está sobrepasando el campo de los videojuegos. Como véis, los cómics también han querido que la mascota de Sega haga de las suyas en sus páginas. ¡Habrá que aprender japonés para ver cómo le va por ahí en su lucha contra el Dr. Robotnik!



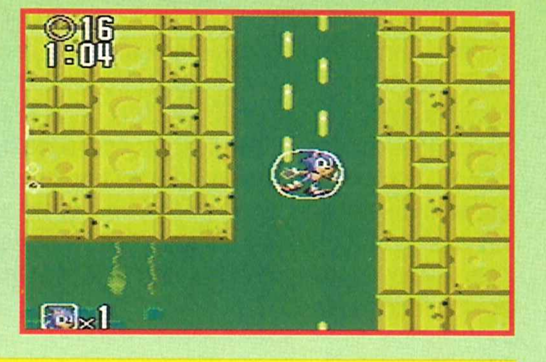






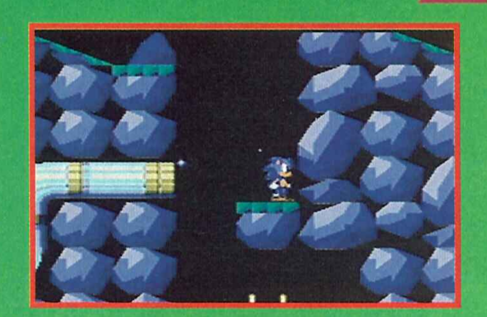


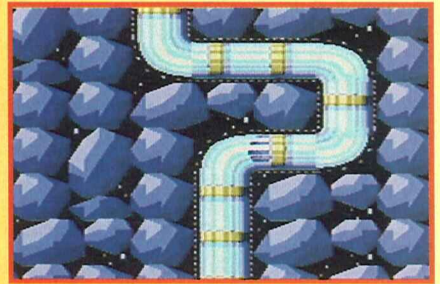




Velocidad por un tubo

Uno de los momentos más espectaculares de la apasionante aventrura de Sonic es, sin duda, cuando se introduce en una serie de tubos neumáticos que le transportan a velocidades de vértigo. Si tuviéramos un marcador de velocidad, marcaría por lo menos los 300 kilómetros por hora...

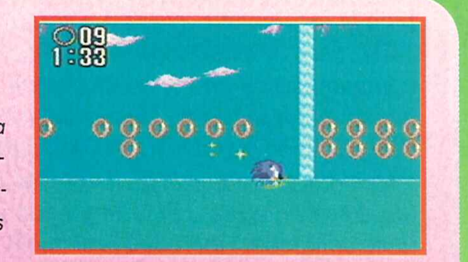






Andar sobre las aguas

Una de las nuevas posibilidades que incorpora esta nueva aventura de Sonic es la de permitirle andar sobre las aguas. Cual personaje bíblico, la mascota de Sega atravesará rios y lagos haciendo uso del botón de salto, pero sólo cuando venga corriendo a velocidades supersónicas. De lo contario, lo más normal es que acabe en el fondo del mar matarile, rile, rile, en el fondo del mar, matarile rile, ron, chin pon.


➤ La habilidad deja paso así a la agilidad mental a la hora de enfrentarse a estos nuevos obstáculos: esta vez no será tan fácil como antes, se acabó eso de "saltar sobre el enemigo y ya está". Ahora, además de los habituales incordios en forma de cigalas corredoras, armadillos voladores o cangrejos de gatillo flojo, existen muchos enemigos inteligentes y extremadamente peligrosos que venden muy cara su derrota.

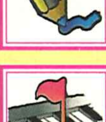
Por si todo esto aún os pareciera poco, la tierra de Overland encierra innumerables caminos nuevos y, por supuesto, completamente desconocidos, que conducirán a nuestro amigo hacia los más profundos infiernos o hacia los más soñados paraísos plagados de vidas extra y valiosas bonificaciones.

En fin, plataformas móviles, tubos neumáticos, puentes que se desploman, muelles mega-poderosos, pinchos, nubes sólidas, rampas de 360 grados y mil sorpresas más esperan a Sonic en esta nueva y apasionante aventura. ¿Crees que serás capaz de acompañarle esta vez?

LAS PUNTUACIONES

Plataformas

SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: Más difícil que nunca.
Nº Continuaciones: Depende
Nº de fases: 7


92




Infinitamente mejor que la primera parte.


87


Excesivamente difícil.


93

93



SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para conseguir destronar al malvado Wario del trono del País de Mario. Toda una aventura por mundos desconocidos en los que tendrás que reunir 6 monedas que te abrirán la puerta del Castillo de Mario. Y en el camino, monstruos nuevos y viejos conocidos, Champiñones, Estrellas y Flores de Fuego para conseguir potencia extra, y Zanahorias Mágicas que convertirán a Mario en una Liebre voladora. La mayor aventura de Mario en tu GAMEBOY, por ahora...

LLEGA SUPER MARIO LAND MULTIPLICADO POR 2

Ya está aquí. Ya llegó: SUPER MARIO LAND 2. El más divertido juego de todos los tiempos, el héroe del fenómeno GAMEBOY, ahora elevado al cuadrado de jugabilidad, gráficos y música. ¡Vaya título!

Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO. LTD. Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.

GAMEBOY™ Nintendo

ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUS VO
C/ Serrano, 240 • 28016 Ma
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46

LO MÁS NUEVO





UNIDOS POR EL MOTOR







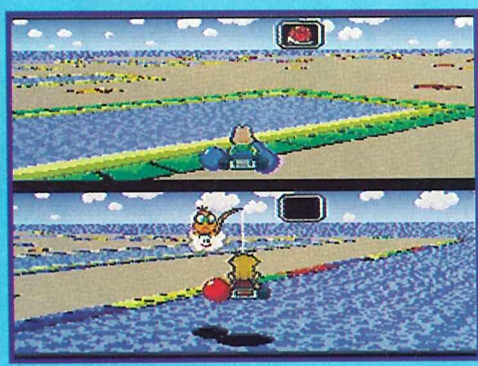


¿Que pensaríais si os dijéramos que la última aventura de Mario y compañía no transcurre a través de inhóspitos parajes, plataformas mil, y cientos de largos e interminables niveles?. Seguramente creeríais que os estamos tomando el pelo.

Pero si lo pensáis bien, no sería tan descabellada la idea de que nuestros amigos y enemigos del alma olvidaran sus pasadas rencillas y se unieran en ligera armonía para hacer algo que les convierta en compañeros de "fatigas" por unos momentos: montar en un kart y lanzarse a competir a través de mil y un circuitos súper divertidos.

Pues parece ser que, efectivamente, Nintendo se ha dado cuenta de que Mario y sus enemigos están hartos de pelearse y se les ha ocurrido la genial idea de crear Super Mario Kart, un cartucho brillante en todos sus aspectos y que destaca sobre todo, por su impecable y perfecta jugabilidad. ➤

MODO



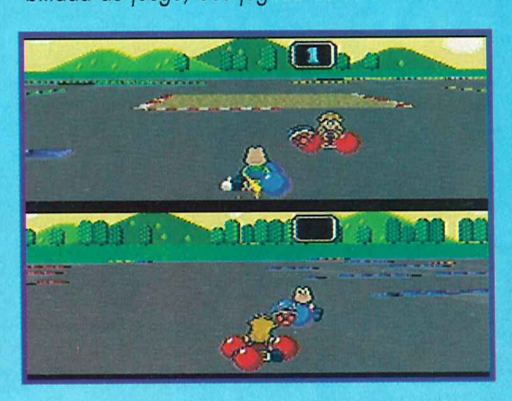
Jugadores: 2.
Circuitos disponibles: 4.

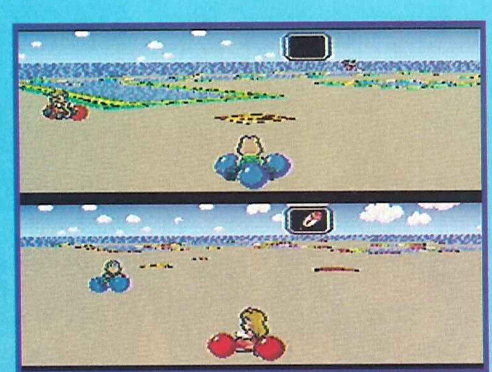
Además de las opciones normales de Grand Prix, Time Trials y Match Race este alucinante Super Mario Kart te permitirá disfrutar trepidantes duelos automovilísticos con el Battle Mode. En esta original posibilidad de juego, dos jugadores os enfrentaréis en un laberíntico campo de batalla en un duelo de reflejos, habilidad y gamberrismo.

El kart de cada jugador está equipado con tres bolas protectoras, y el objetivo de esta divertida batalla es quitarle al contrario todas las esferas para derrotarle, y la forma de hacerlo es..., a caparazonazo limpio, por supuesto.

En estos circuitos de batalla, encontrarás al igual que



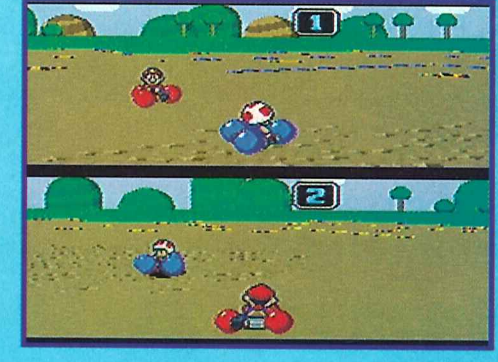


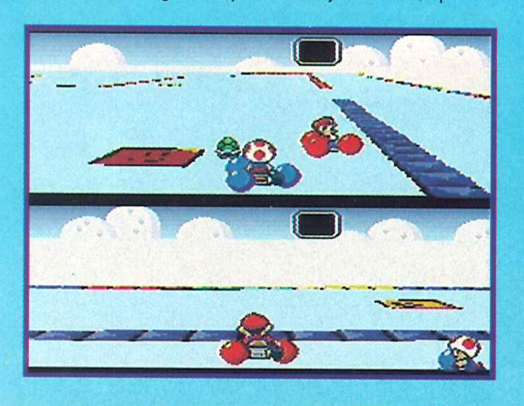


SUPER MARIO KART™

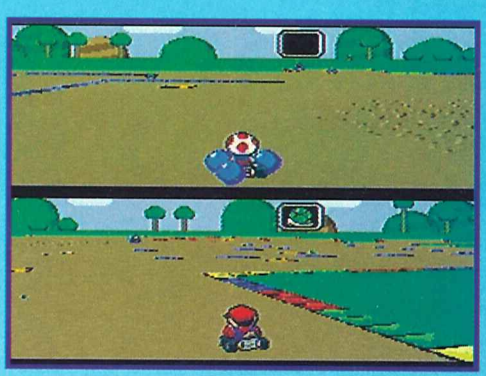
BATALLA

en los restantes modos de juego, bloques con interrogación al puro estilo Mario. Al pasar por encima de ellos podrás conseguir todo tipo de valiosos items que te ayudarán en la tarea de fundir las tres esferas del contrario y evitar que las tuyas sean destruídas. Como ya hemos dicho, las armas más efectivas, son los caparazones, el rojo, que seguirá al contrincante como un misil guiado por calor, y el verde, que atacará al enemigo en línea recta. Pero también encontrarás otros items de suma utilidad, como el fantasma, que te hará invisible por unos momentos, la pluma para saltar, la seta, que acelerará el kart para escapar momentáneamente del contrario o acercarte a él de forma vertiginosa...
En fin, que si lo que te gusta en buscar nuevas experiencias, prueba este Battle Mode y ya verás, ya...









LO MÁS NUEVO





El dios Lakitu, ese travieso personaje que cabalga a lomos de una nube y que apareciera en Super Mario World y Super Mario III, ha sido el encargado de organizar este frenético y veloz evento, donde cada piloto va a demostrar que está perfectamente cualificado para ganar el oro en cada Gran Premio.

Pero no creáis que los muchachos de Nintendo se han propuesto crear un simple juego de carreras, no. En Super Mario Kart encontrarás todo lo necesario para divertirte durante un largo y feliz período de tiempo: ocho personajes donde elegir, múltiples circuitos, cuatro modos de juego y una cantidad extra de opciones que sorprenderá al más curtido de los corredores.

A lo largo de estas páginas, encontraréis todos los modos de juego posibles y algunas otras características de vital importancia. Pero empecemos nuestra andadura a través de los numerosos menús del Super Mario Kart.

La primera posibilidad será participar un jugador o dos. Si elegimos un jugador, podremos tomar parte en los Time Trials o el Mario G (50 ó 100 cc). Si, por el contrario, queremos jugar dos a la vez, tendremos la oportunidad de hacerlo gracias al método "Split screen". Nuestras opciones de juego serán ahora el Mario GP, también con cilindrada a elegir, el Match Race o el súper divertido Battle Mode.

Una vez decididas estas características, nos encontraremos con la agradable sorpresa de poder elegir, entre los ocho personajes

Intrépidos pilotos



En este Super Mario Kart, cada piloto tiene sus propias virtudes y defectos y tan sólo depende de tus preferencias y manías el que escojas a uno o a otro. Aquí están sus características:

Mario y Luigi: *tienen las mismas cualidades a la hora de correr, acelerar y controlar en las curvas. Si utilizas a otro personaje y te encuentras con Luigi y Mario en los Grand Prix, aunarán sus fuerzas para cerrarte el paso.*

La princesa y Yoshi: *la característica más sobresaliente y que distingue a estos dos participante es su rápida aceleración. Estos dos personajes, cuando son controlados por la consola, siembran la carretera de peligrosos objetos. La princesa lanzará setas venenosas y Yoshi huevos resbaladizos.*

Donkey Kong junior y Bowser: *velocidad punta máxima, pero aceleración más que penosa. Si los encuentras como contrincantes, ten cuidado con las bolas de fuego de Bowser y las bananas de Donkey Kong junior.*

La seta Toad y la tortuga Koopa: *el gran control de su kart es su mejor pasaporte para la victoria final. Si te los encuentras como adversarios procura esquivar las setas de la princesa y los caparazones de Koopa.*

MATCH RACE

Jugadores: 2
Circuitos disponibles: 20.

En este modo para dos jugadores, tendréis que competir dos personas a la vez para ver quién consigue hacerse con la victoria.

En esta modalidad podrás competir a pantalla partida, (o split screen, que queda más "fisno"), y en el circuito que tú quieras de los veinte disponibles.

Los circuitos tendrán nuevos enemigos y sólo habrá un vencedor: el que primero traspase la meta. Ni que decir tiene que todos los items del juego normal estarán aquí también disponibles para que la carrera resulte todavía más divertida.













Como véis en estas instantáneas, durante el trancurso de la correra tendremos oportunidad de ver no sólo lo que ocurre delante de nuestro vehículo, sino que una amplia panorámica nos mostrará la situación de todos los competidores en el circuito.







MARIO KART GP



Jugadores: 1 y 2.
Circuitos disponibles: 15 (50 c.c.) 20 (100c.c.).



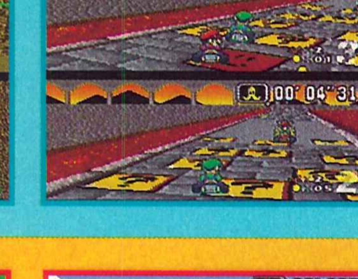


Esta es sin duda una de las modalidades de juego más alucinantes y divertidos del Super Mario Kart. En este Grand Prix, participarán los ocho personajes en una lucha sin cuartel para conseguir el mejor puesto. Hay cuatro Grandes Premios disponibles, cada uno con cinco circuitos: Mushroom Cup Race, Flower Cup Race y Star Cup Race y una vez completados estos, accederemos al espectacular y dificilísima Special Cup Race.
Si participan dos jugadores, el método Split Screen entrará en escena, pero en el modo de un jugador. Veremos el circuito con los ocho competidores en la parte inferior de la pantalla, pero si pulsamos "Select" utilizaremos el retrovisor. Por cierto, este último se activa solo, cuando ocurre algo de vital importancia detrás de nuestro vehículo.
El vencedor del GP será el que más puntos acumule al final de los cinco circuitos. Si llegáis los primeros obtendréis nueve puntos, seis si llegáis segundos, el tercero recibirá tres y el cuarto tan sólo uno. Ni que decir tiene que si llegáis a la meta del quinto al octavo puesto, además de no recibir puntos seréis eliminados y perderéis una vida. Pero no os preocupéis, porque al final habrá copas de oro, plata y bronce, así que visitar el podio no será muy difícil, al menos en los primeros Grand Prix.
Al igual que los tiempos del Time Trial, la pila del cartucho almacena las copas ganadas por nuestro corredor, para que no tengáis que completar todos los circuitos cada vez que juguéis con Super Mario Kart.













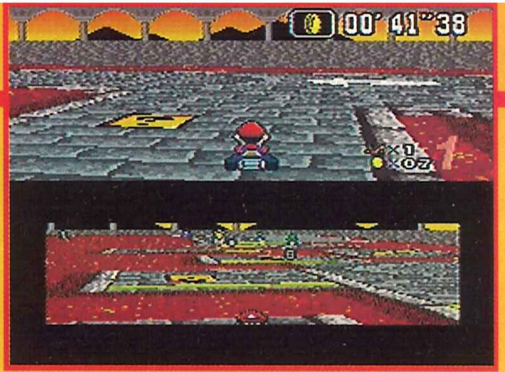




Un juego de carreras tan espectacular, original y divertido, no podía haber encontrado a otros protagonistas más idóneos que Super Mario y toda su pandilla. ¡Genial!.

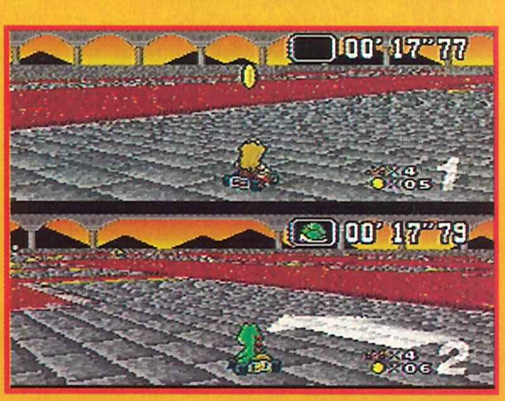








Super Mario Kart es mucho más que un juego de coches. La cantidad de opciones y objetos que encontrarás en él, lo convierten en la carrera más loca y divertida que puedas imaginar.









Objetos made in Mario

A lo largo de las pistas, encontrarás una serie de cuadraditos con una interrogación. Si pasas por encima de ellos, una ruleta de objetos situada en la parte superior de la pantalla se activará y cambiará de item constantemente hasta que pulses el botón B o dejes pasar el tiempo. Ahora serás poseedores de una ventaja, que podrá ser cualquiera de estas:

Caparazón verde: *podrás lanzarlo contra los enemigos, hacia delante o hacia atrás, pero siempre que están en línea recta.*

Caparazón rojo: *se dirigirá al enemigo como un misil guiado por calor.*

Piel de plátano: *si algún incauto pisa esta piel de platano, hará un trompo con su vehículo y perderá unos valiosos segundos.*

Pluma: *con este item podrás realizar un gran salto que te permitirá evitar enemigos y obstáculos.*

Seta: *tu kart será propulsado por un turbo.*

Estrella: *nuestro kart se volverá inmune por unos segundos.*

Relámpago: *los enemigos disminuirán de tamaño.*

Moneda: *mientras más monedas tengas, más rápido irás.*

Fantasma: *tú y tu kart permaneceréis invisibles durante unos momentos.*



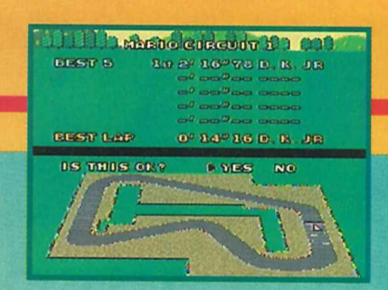
➤ más entrañables de ese alucinante mundo, a nuestro piloto favorito. El aclamado Mario, Luigi, la bella princesa Toadstool, el carismático Yoshi, la seta Toad, la tortuga Koopa, Donkey Kong junio y el mismísimo Bowser serán los elegidos para subir al podio automovilístico del Super Mario Kart.

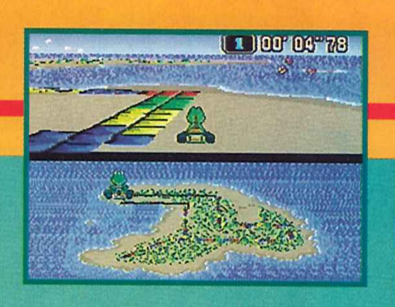
Y lo bueno no ha empezado, aún, cuando un scroll tridimensional en Modo 7 te coloque en la parrilla de salida, el semáforo se ponga verde y tu kart comienze a correr por los bonitos circuitos, te darás cuenta que Super Mario Kart es el juego de coches más entrañable de todos los tiempos.

El objetivo de nuestro piloto, -sea el que sea-, es correr más rápido que los demás y ponerse en cabeza de carrera, adelantando a todos tus adversarios, recogiendo objetos, utilizándolos y esquivando los que te lanza el contrario.

Y no te preocupes por la cantidad de circuitos a escoger, porque asciende a la nada despreciable cifra de 24. Y todos ellos ambientados en los alucinantes mundos de Mario: las llanuras del Donut, los castillos de Bowser, el valle de los fantasmas, la playa de Koopa, la Isla de Chocolate y el Lago de Vainilla serán algunos de los coloristas paisajes que recrean los numerosos circuitos de este impecable Super Mario Kart.

A partir de ahora, todos los personajes de este cartucho, incluso Bowser, Donkey Jr. y la tortuga Koopa van a formar parte nuevamente de tus sueños más jugables. Y te darás cuenta que aunque algo gamberretes, estos individuos son de lo más simpático y entrañable que te puedes echar a la cara, por muchas veces que te adelanten y pongan obstáculos en tu camino.





TIME TRIALS

Jugadores: 1.
Circuitos disponibles: 24.

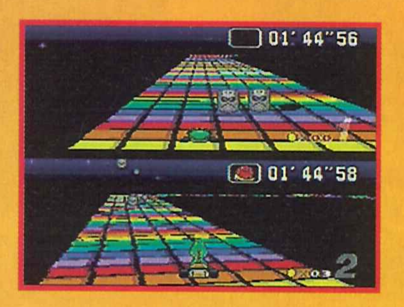
En este interesante modo de juego, tendremos la oportunidad de recorrer cualquier circuito, -con el simple objetivo de batir el record- y además, de entrenarnos para futuros Grand Prix. Y no os preocupéis, porque la pila del cartucho almacenará los cinco mejores tiempos de cada circuito.
Al ser el Time Trial para un solo jugador, la parte de abajo de la pantalla, mostrará un mapa completo del circuito. S pulsamos "Select" tendremos la posibilidad de utilizar el retrovisor. ¡ A batir records tocan!

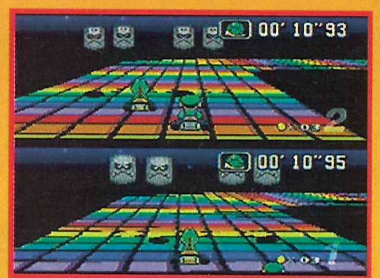


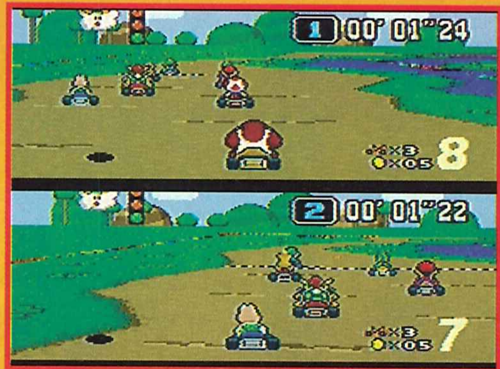














En la modalidad para dos jugadores, la pantalla se divide y muestra lo que va viendo cada uno de los osados participantes. La diversión, se multiplica por dos.. o por tres, o por cuatro...



Aquí vemos a Mario y a Luigi en un momento súper emocionante de la carrera. ¡Atención Mario, estás pasando sobre una zona de objetos!, ¡a ver si puedes hacerte con uno bueno, porque Luigi te viene pisando los talones!

Y Mario se montó en un kart

***C**uando Nintendo se decide a crear un nuevo juego de Mario, lo hace totalmente convencida de que va suponer otro rotundo éxito en la impecable carrera de este genial italiano bigotudo.*
Y Super Mario Kart, uno de los cartuchos más adictivos, jugables y maravillosos del último milenio, viene a demostrar que lo dicho es completamente cierto .
Los gráficos, -sacados de las geniales andanzas de Mario en otros juegos-, son un alarde de fantasía, colorido y genialidad, al igual que el sonido y las melodías, que recrean a la perfección la banda sonora del Super Mario World.
Ésto, unido a que pueden jugar dos a la vez, a que existe una gran cantidad de circuitos y a la posibilidad de salvar tiempos y copas, nos conducen (y nunca mejor dicho) directamente hacia una perfecta jugabilidad y una adicción total en forma de cartucho de carreras.
Un consejo de The Elf, si crees que eres un aunténtico súper nintendero -pero de los buenos-, y no te gusta perderte ni una de las maravillas que salen para tu consola, levántate de la silla en este momento y corre a hacerte como sea con este Super Mario Kart. ¡Vamos! ¿a qué estás esperando?

The Elf

LAS PUNTUACIONES

Arcade

NINTENDO
Nº jugadores: 1 y 2
Dificultad: Ajustada a la perfección.
Nº Continuaciones: 1
Nº de fases: 24 circuitos.


93


La jugabilidad, los gráficos. el sonido y el encanto de jugar con estos maravillosos personajes.


94


Que Mario pierda de vez en cuando. Que no haya 1500 circuitos.


97

96

the best ACT

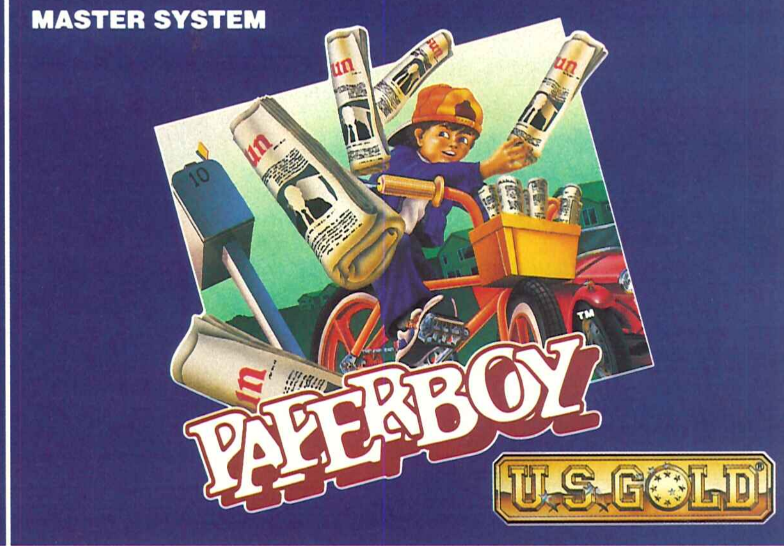
YOU CAN BU

fo

MASTER SYSTEM
GAME GEAR
Coming soon on
MEGA
DRIVE



MASTER SYSTEM



Coming soon on
MASTER SYSTEM



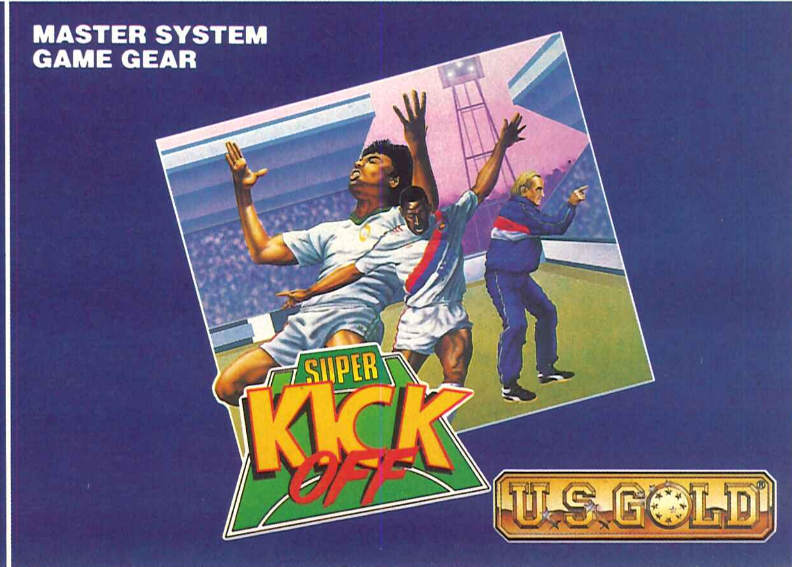
MASTER SYSTEM
Coming soon on
GAME GEAR



MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM
GAME GEAR

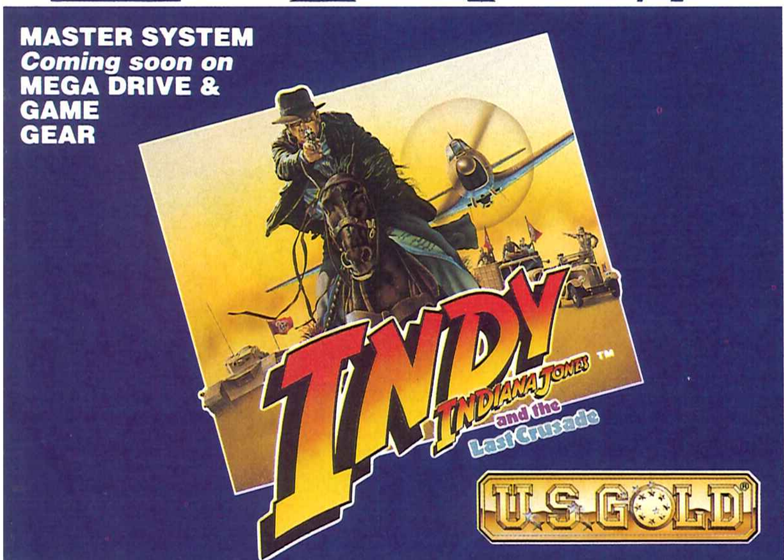




ON
your SEGA™



MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE
Barcelona'92
OLYMPIC GOLD
U.S. GOLD



MASTER SYSTEM
Coming soon on
MEGA DRIVE &
GAME
GEAR
INDY
Indiana Jones and the Last Crusade
U.S. GOLD



Coming soon on
MASTER SYSTEM
STRIDER II
U.S. GOLD



MASTER SYSTEM
HEROES OF THE LANCE
U.S. GOLD



MASTER SYSTEM
GAUNTLET
U.S. GOLD



FROM
U.S. GOLD®
A SERIOUS EXPERIENCE
U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. England. Tel: 021 625 3366

LO MÁS NUEVO

MEGADRIVE

Lemmings

CUANDO LA MEGADRIVE DISFRUTÓ DE LA PLAGA

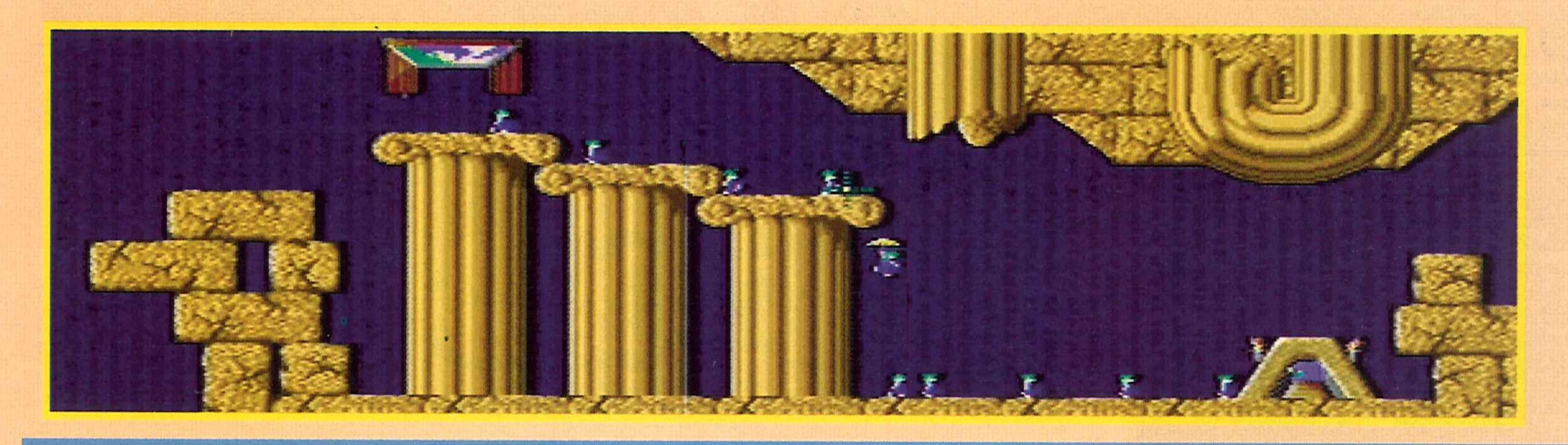
Ahí vienen. Por fín. La plaga más divertida de todos los tiempos se ha hecho hueco -ya era hora- en el mundillo consolero. El tiempo nos ha dado la razón. A nosotros, los amantes de la Lemmingmanía, y a los chicos de Psygnosis, autores del ya clásico de bichos "multitarea" que pensaron que un juego tan genial debía poder ser disfrutado en todas las máquinas.

No habíamos perdido la esperanza. Sabíamos que pese a Sonics, Greendogs, Taz-Manias y John Maddens, los bichos azules más encantadores del universo se liberarían de todas sus ataduras al mundo computerizado y se lanzarían de bruces a rimper en las consolas. Ya han llegado. Conozcamos cómo lo han hecho y qué tal se encuentran por estos lares.

Lemming Superstar

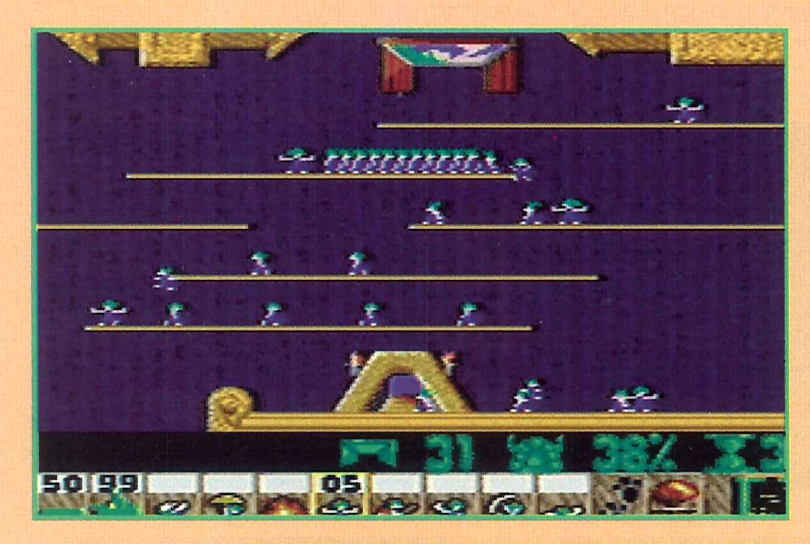
¿Sería ridículo definir a estas alturas lo que es un Lemming? Quizá, pero no podemos dejar de pensar que algunos de vosotros desconozcáis la existencia de esos animalejos semihumanos de nariz porretuda y cara de zanahoria, que tienen la osadía de dejar su supervivencia en manos de un simple jugador.

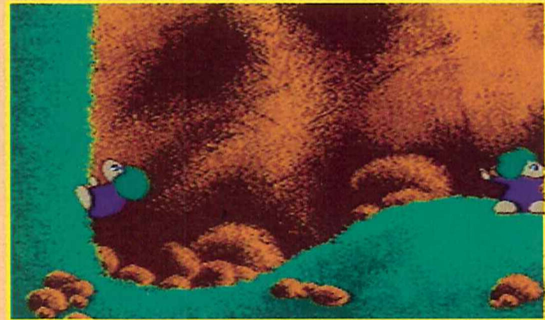
Lo más importante de los Lemmings es que nunca van solos,



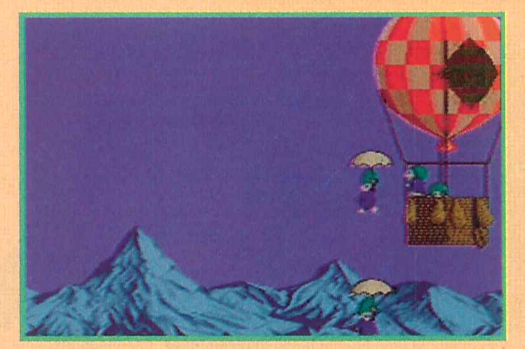








Los Lemmings ha sido unos de los mayores éxitos en juegos para ordenador de todos los tiempos. En las consolas, seguro, alcanzarán idéntico vinel de popularidad.



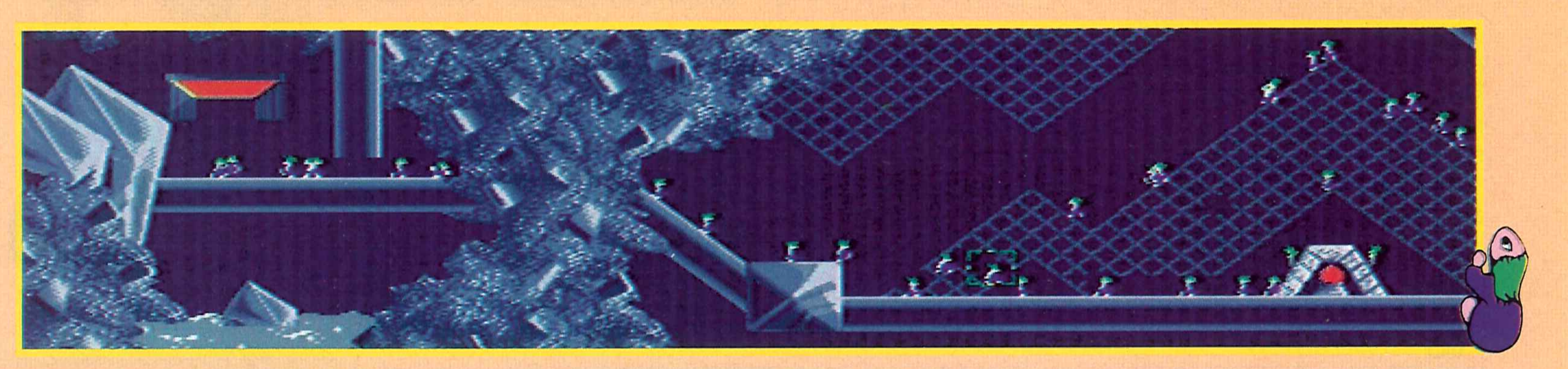
En la versión para Mega Drive se han introducido notables mejoras con respecto al original. Por ejemplo, existen tres nuevos niveles de dificultad y cien escenarios distintos (también en función de la dificultad elegida).

Cada cual a lo suyo



Más de la mitad del argumento de Lemmings se basa en el marcador. Este conjunto de iconos que ocupa la parte de abajo de la pantalla contiene todas las funciones, trabajillos y artilugios que necesitan los bichos azules para sobrevivir. Si os parece, vamos a echarles un rápido vistazo.

- *El contador +:* Normalmente marca cincuenta. Es la velocidad a la que van saliendo los Lemmings de su madriguera. Se puede elevar hasta los 99 y cualquier número intermedio.
- *El contador -:* Si os sentís muy agobiados por la desenfrenada huida de los bichos, le dáis al numerito, disminuís la velocidad y ya está.
- *Los escaladores:* Se agarran a cualquier cosa. Son muy útiles para alcanzar puestos elevados.
- *Los paraguas:* No son una función, sino un objeto. Hacen de paracaídas y sin ellos más de un Lemming moriría espachurrado.
- *Las bombas:* Aplicadas sobre un Lemming, le hacen estallar en 5 segundos. Sirven para despejar elementos molestos.
- *Los stoppers:* Se encargan de detener a la masa.
- *Los constructores:* Son los encargados de hacer escaleras, puentes, de salvar obstáculos con mano de obra, en definitiva.
- *Los excavadores:* Los hay de tres tipos. Los que se deshacen de las barreras horizontales, los que pican en oblicuo y los que cavan hacia abajo.
- *La pausa:* Las huellas significan pausa. Despacito y poquito a poco.
- *El "suicidio" colectivo:* Cuando os salgan mal las cosas, cuando veáis que ya no podéis hacer nada... no le déis más vueltas: haced uso de esta opción. Todos morirán, pero mejor es volver a empezar que no acabar.
- *El mapa:* Marca por dónde vamos y a dónde nos dirigimos.
- *El marcador del marcador:* La parte de arriba del marcador está dedicada a indicarnos el tiempo que nos queda -un crono que va marcha atrás-, el tanto por ciento de Lemmings salvados y el número de bichos que queda por llegar a casa.





Consejos para cuidar de los Lemmings

Antes de que asimiléis el nuevo papel guía-Lemming que os propone el juego de Sunsoft , convendría que supiérais algunas cosillas. Por ejemplo que...• Los Lemmings no tienen cerebro. Si los dejáis a su antojo, terminan estrellándose siempre. • Tened cuidado con las funciones que podéis asignarles. El juego no permite un número de excavadores infinitos, ni de paraguas, ni de nada. • Para pensar mejor, hacer uso de la pausa indiscriminadamente. Con el Start pulsado será posible acceder al mapeado de un nivel para examinar los obstáculos. • Los Lemmings tienden a irse hacia la derecha. Vosotros ya lo sabéis, así que si véis que por ahí no van bien, colocad inmediatamente a un stopper. • La velocidad con que los Lemmings salen de casa suele ser idónea. Pero si os parece que van demasiado rápido, rebajar la velocidad. • Cada vez que sobrepaséis un nivel, obtendréis un código de cuatro letras que os facilitará la entrada al nivel en el que os hayáis quedado.• Las reglas claves: paciencia, ingenio, dominio de la situación, habilidad y rapidez de ideas.

Los Lemmings son, posiblemente, los personajes más simpáticos y entrañables de cuantos puedes encontrar actualmente en un videojuego.

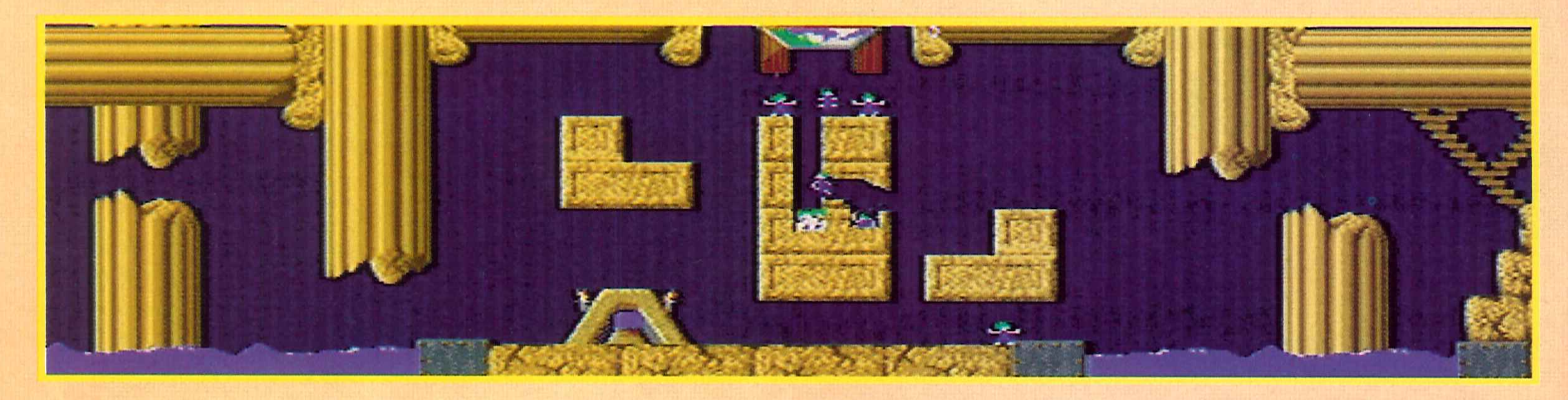
ni tampoco acompañados: van en masa, o en manada, para ser más exactos. Son sencillos, sensibles, fieles y aguantan lo que se les eche. Gozan del sentido del humor más fiero del software actual y del grado de actividad más constante de todo el universo conocido. Pero tienen un problema. Que no son muy inteligentes. Bueno, dos problemas: que deben llegar a casa en un tiempo límite y sorteando todos los obstáculos que se interponen en su camino.

Os imagináis la situación, ¿verdad?. Pues eso, de catástrofe. ¿O es que no os parece catastrófico tener que conducir hasta a 100 de estos pequeños e incontrolables Lemmings a la vez y apañárselas para que no se nos pierdan por el camino? No respondáis.. Millones de personas enganchadas a los Lemmings han respondido que sí. Aunque en realidad se lo hayan pasado pipa con ellos. Por algo será. Y os lo vamos a explicar.

Para hacer de guía de los Lemmings contaréis con la inestimable ayuda de unos iconos simples y claritos. Estos iconos contienen funciones -profesiones más bien- que cualquiera de los bichejos puede asumir y a las que deben adaptarse por el bien de la estirpe. Entre estas funciones están, por ejemplo: cavar, construir puentes, saltar en paraguas,









Niveles de dificultad

TAXING
Hay que salvar a: El 100% de los Lemmings
De un total de: 50 Lemmings
En un tiempo de: 4 Minutos
A una velocidad de: 50.



PRESENT
Hay que salvar a: Un 98% de los Lemmings
De un total de: 50 Lemmings
En un tiempo de: 5 Minutos
A una velocidad de: 10



SUNSOFT
Hay que salvar a: Un 50% de los Lemmings
De un total de: 20 Lemmings
En un tiempo de: 1 Minuto.
A una velocidad de: 30



MAYHEM
Hay que salvar a: Un 100% de los Lemmings
De un total de: 50 Lemmings
En un tiempo de: 2 Minutos
A una velocidad de: 60



TRICKY
Hay que salvar a: Un 100% de los Lemmings
De un total de: 40 Lemmings
En un tiempo de: 3 Minutos
A una velocidad de: Aparecen de uno en uno- en pantalla-.



FUN
Hay que salvar a: Un 10% de los Lemmings
De un total de: 10 Lemmings
En un tiempo de: 5 Minutos
A una velocidad de: 50





LO MÁS NUEVO

detener el imparable avance del resto del grupo, escalar montañas y alguna que otra actividad más que en algún cuadrito que tiene que haber por ahí, queda suficientemente explicada.

¿Qué hay que hacer?

Con la maraña de Lemmings descontrolada, ansiosa e impaciente, y con esos iconos de los que os acabamos de hablar, tenéis que conseguir llevar a la pandilla a casita. Lo primero que tenéis que hacer es calmar a la masa y lo segundo calmar a vuestro cerebro. Y razonar. El propósito del juego consiste en que asignéis a algunos Lemmings el trabajo adecuado en el momento oportuno.

¿Que? ¿que no lo acabáis de enender? Pues os lo explicamos más clarito. Los Lemmings, en cuanto aparecen en pantalla, empiezan a correr como locos siguiendo ciegamente a el que va el primero. Si éste se tira a un pozo... los demás detrás, de cabeza. Por tanto, lo que tenemos que hacer es que si, por ejemplo, en mitad del camino de nuestros amigos hay un precipicio, cogemos rápidamente el icono de hacer puentes y se lo aplicamos al líder. Éste evitará así que sus amigos sufran ningún daño. ¿Sencillo? Puede ser, pero las cosas pueden llegar a complicarse hasta límites insospechados.

Lemmings es, como véis, un juego de ingenio. Pero no de un ingenio aburrido y soso, sino de un ingenio para disfrutar de lo lindo, abusando de la imaginación.

Y ahí está la magia. En que estos simpáticos y geniales animalillos saben mantener viva nuestra atención para que les ayudemos a llegar sanos y salvos a su destino. Nosotros lo vamos a intentar con todas nuestra fuerzas. Se lo merecen.

¡Todo por los demás!

En algunas ocasiones ciertos Lemmings deben dar su vida por los demás. No sabemos hasta qué punto la cosa ha salido cruel y hasta qué punto simpática, pero el caso es que, visto desde los ojos de los jugadores de Lemmings, esta generosa actitud no es sólo graciosa, sino necesaria.

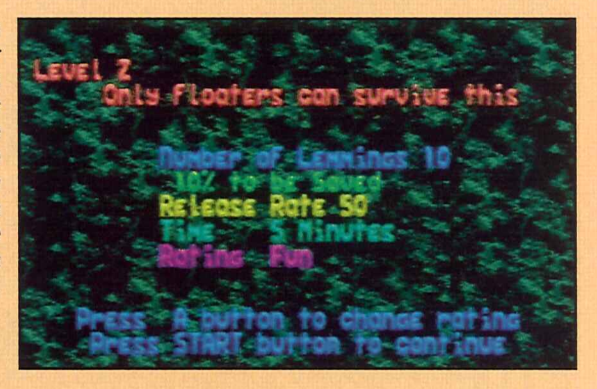
La auto-destrucción tiene dos posibles utilidades: acabar con los «stoppers» una vez que ya no son útiles, y asegurarse el paso a través de ciertos obstáculos, en el caso de que no se nos permita usar a los excavadores. La explosión del Lemming conlleva la destrucción de la zona en la que esté.

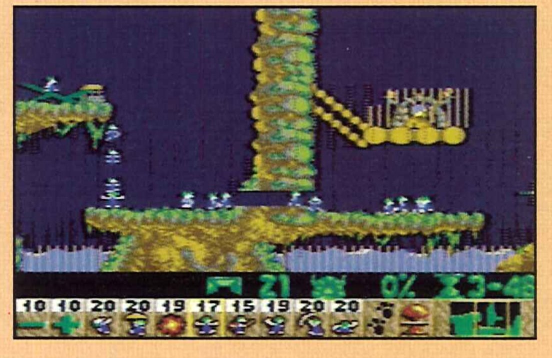




Este juego ha sido realizado por Sunsoft, sin duda uno de los mejores equipos de programación de cuantos trabajan actualmente en la realización de videojuegos para consolas.







Lemmings es un juego en el que se te va a exigir una gran agilidad mental a la hora de elegir, en apenas unos segundos, la ocupación que han de asumir tus Lemmings. ¡Menos mal que existe la tecla de Pausa!

Para jugar acompañado

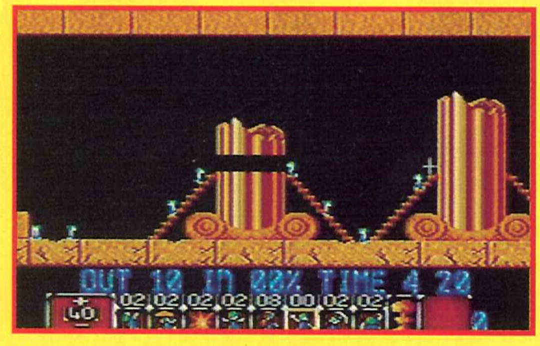
En el modo de dos jugadores, la pantalla se divide en dos, y el color de los bichejos también. El jugador 1 controlará la mitad izquierda y a los Lemmings azules y el jugador 2 la mitad derecha y a los Lemmings verdes. La misión seguirá siendo la misma, es decir llevar a los Lemmings de vuestro color a su correspondiente casa, pero la táctica de juego y algún que otro detalle cambian sustancialmente. Se trata de evitar a toda costa que los Lemmings del contrario lleguen a su casa, pero también que lleguen a la nuestra. Y vale todo, oiga. ¡Esto sí que es divertido!



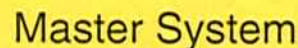


Versiones para todos o Los Lemmings que están al caer

Aunque la primera versión de los Lemmings que ha caido en nuestras manos es la de Mega Drive, estos bichillos azules no están por la labor de quedarse muy parados. De hecho, a esta plaga de 16 bits la seguirán sus correspondientes versiones Master y Game Gear -en el caso de Sega- con muy poquitas diferencias con respecto a la que nos ocupa. Pero no parará ahí la cosa. En breve también dispondremos de las versión via Nintendo del clásico: la de Super Nintendo desarrollada por Sunsoft, la de Nintendo, tomada al asalto por Ocean y la de Game Boy, idem de idem. Todas ellas igual de demoledoras.



Master System

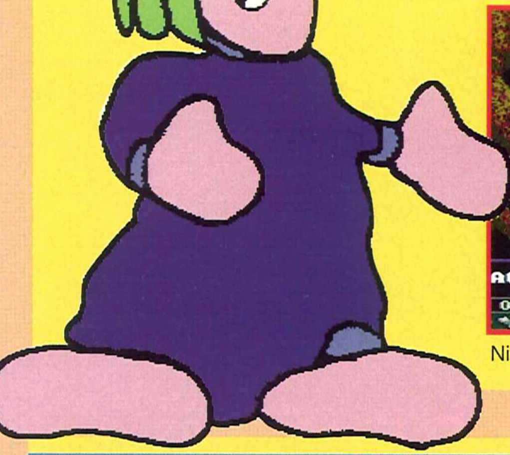


Master System

Super Nintendo



Super Nintendo





Nintendo

Nintendo

Me los llevo todos a casa

***U**nos mesecitos después de que se estrenen los Lemmings 2 en ordenador y unos añitos más tarde desde la concepción de lo que ya puede ser considerado como un clásico de los videojuegos, los Lemmings llegan a la Mega Drive.*

Afortunadamente, hay juegos que jamás pasan de moda y que se dejan jugar como el primer día. Lemmings es el mejor ejemplo de ello y prescindir de este cartucho es un lujo que ninguna consola se podía permitir. Hemos de felicitarnos y hemos de felicitar a Sunsoft. A nosotros porque por fin tenemos a los personajillos más entrañables del universo jugable y a Sunsoft no sólo porque nos los han traído, sino por cómo lo ha hecho: de una forma simpática, excitante, apasionante, complicada, imaginativa... genial.

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES



Inteligencia

SUNSOFT
Nº jugadores: 1 y/o 2
Nº Continuaciones: Infinitas.
Nº de fases: Mas de cien.
Dificultad: Depende del nivel y de la capacidad de uno.



90



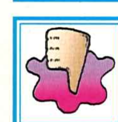
Los Lemmings son lo más.







80



Que sea un poco cruel.



93





VEN AL

Más de 70 millones de videoconsolas vendidas



NES CONTROL DECK
Consola + 1 mando.

8.600+IVA



NES CONTROL DECK MARIO
Consola + 1 mando +
1 juego: **Super Mario Bros.**

11.990+IVA



CONSOLA NES 001
Consola + 2 mandos.

9.300+IVA

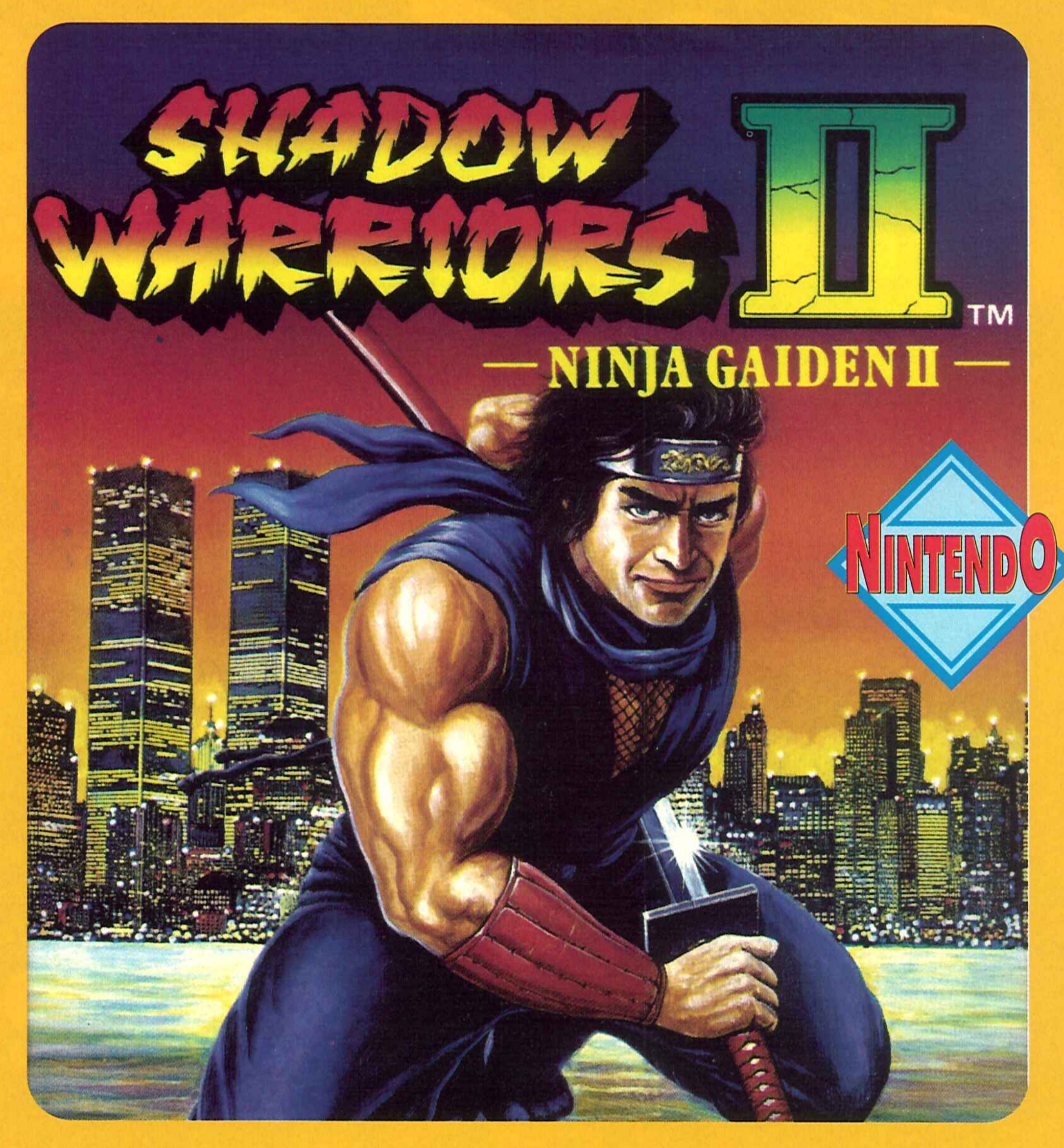


NES ACTION SET
Consola + 2 mandos + Vídeo-pistola Zapper +
2 juegos: **Super Mario Bros y Duck Hunt.**

16.900+IVA

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
VERSION ESPAÑOLA
SPANISH VERSION
POWER RESET


MOGOLLON
en todo el mundo
SUPER SET
VERSION ESPAÑOLA / SPANISH VERSION
¡EQUIPO COMPLETO PARA VARIOS JUGADORES!
NES SUPER SET
Consola + Nes four score (adaptador para 4 jugadores) + 4 mandos + 3 juegos: Super Mario Bros, Tetris y Nintendo World Cup.
21.290 +IVA
VEN A LA NINTENDO
Hay mogollón de posibilidades para entrar
en acción. 5 packs para que elijas a tu gusto.
A un precio que mola mogollón.
En la Nintendo estamos todos.
Tus personajes favoritos. Todos tus colegas.
Es, de lejos, la consola con más juegos.
¿A qué esperas?.
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45



EL PODER NINJA

Después de transcurridos algunos añitos, todos los amantes de los videojuegos, -y en especial de la consola Nintendo-, nos seguimos acordando de aquel fantástico juego de nombre "Shadow Warriors". Gracias al gran éxito que obtuvo dicho juego, Tecmo ha decidido realizar una segunda parte, aunque, la verdad, ha esperadop bastante tiempo para hacerlo.

Sin embargo, pocas cosas han cambiado: El protagonista sigue siendo el mismo: Ryu, quien en su primera aparición en nuestra Nintendo tuvo que derrotar a Jaquio y sus demonios y destruir su templo. También podremos ver de nuevo en nuestras pantallas a Irene, agente de la CIA y amiga de nuestro héroe, que en la primera parte del juego fue secuestrada por Jaquio y rescatada por el valeroso Ryu.

Transcurrido más de un año desde el final de esta aventura, los problemas vuelven a la vida de nuestros infatigables protagonistas. En esta ocasión el malvado que se encarga de volver a poner a prueba a nuestros héroes recibe el nombre de Ashtar, señor de las tinieblas, quien controla el secreto del ya muerto Jaquio.

De nuevo las terribles fuerzas demoníacas han sido liberadas y las tinieblas han cubierto con su espesura todo nuestro amado planeta. Los demonios campan a sus anchas por toda la Tierra sembrando el mal y la destrucción. La única forma de devolver los demonios a su mundo es acabar con Ashtar. Y sabes que tú, Ryu, eres el único ser humano que puedes realizar esta misión.

Por esto, decides armarte de valor e ➤

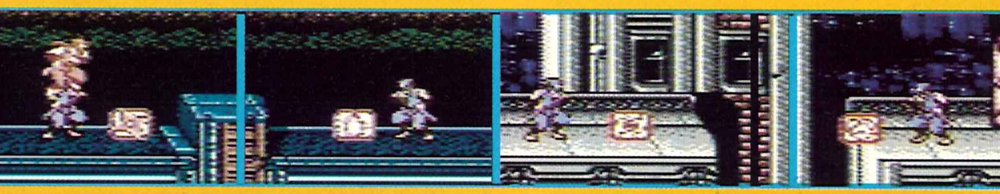


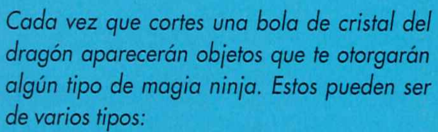




Objetos mágicos







Cada vez que cortes una bola de cristal del dragón aparecerán objetos que te otorgarán algún tipo de magia ninja. Estos pueden ser de varios tipos:

Estrella arrojadiza: *Al lanzarla surcará los vientos con una trayectoria rectilínea, hiriendo a todo enemigo que encuentre a su paso. Gasta 5 puntos de energía ninja.*

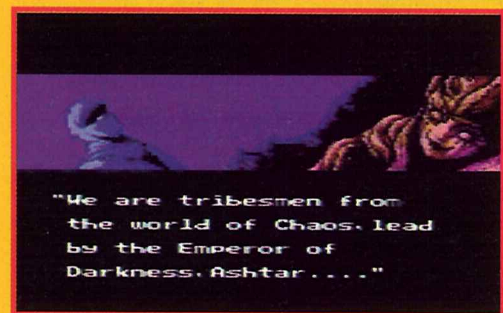
Suriken: *Es similar a la anterior pero con efecto boomerang. Gasta 10 puntos de energía.*

Rueda de fuego: *Este tipo de magia consiste en el poder de arrojar fuego. Gasta 8 puntos de energía ninja.*

Bolas de fuego de dragón: *Te permitirá transformar la energía de tu espada en bolas que podrás lanzar. Gasta 8 puntos de energía.*

Rueda de fuego invencible: *Podrás hacer que aparezcan unas llamas girando a tu alrededor que te harán invencible. Gasta 15 puntos.*

Con esto, las cosas parece que se ponen un poco más fáciles, ¿no?.









Shadow Warriors ha vuelto. ¡Enhorabuena a los amantes de los buenos juegos de lucha!





Objetos ninja

Las ayudas parecen no acabarse en este juego. ¡Menos mal!, porque de lo contrario...

Energía Ninja: *Puede ser azul o roja, elevando tu nivel de energía a distintos grados.*

El Pergamino del Espíritu del Dragón: *Coloca tu nivel de energía ninja al máximo.*

Cabeza Ninja Roja: *Multiplica tu cuerpo, apareciendo otro ninja que seguirá tus pasos y te ayudará en todo momento.*

Medicina: *Si consigues este objeto tu indicador de fuerza aumentará.*

Cabeza ninja azul: *Una vida extra.*

Bonificaciones: *Pueden ser azules o rojas. ¡1000 ó 2000 puntos para el cuerpo!*











LO MÁS NUEVO



Nuestro buen amigo Ryu recorrerá incansable numerosos niveles enfrentándose a todo tipo de malignos enemigos e intrincados peligros. ¡Cuidado!, la muerte acecha tras cada rincón...







Los personajes

Ryu Hayabusa: *Nació en la casa de Hayabusa, parte del Clan del Dragón. Posee el secreto de la espada del dragón y es también conocido con el nombre de El Dragón Ninja.*

Irene Lew: *Es uno de los mejores agentes de la CIA. Conoció a Ryu en su anterior aventura. Ahora le ha sido asignada una nueva misión.*

Robert T.S.: *Es un personaje misterioso, a quien Ryu conocerá durante el trascurso del juego, y que querrá compartir con él la espada de dragón.*

Ashtar, El malvado Lord: *Es el líder del clan Demon e intentará conseguir un poder absoluto y dominar La Tierra, abriéndole la puerta hacia el infierno.*











inmediatamente corres a enfrentarte con el temible Ashtar.

Por supuesto, en tu camino encontrarás todo tipo de bestias infames y de luchadores asesinos que pondrán a prueba tus habilidades en el arte del ninjitsu. Y por si esto te parece poco, al final de cada nivel hallarás un enorme demonio que, a las órdenes de tu eterno enemigo Ashtar, tratará de detener tu misión por la vía rápida, es decir: acabando con tu vida. Estos cuatro seres demoníacos de fiereza increíble y maléficos poderes son: Dando, el maldito, quien fue creado por Ashtar con los espíritus errantes de los vikingos que desaparecieron en sangrientas batallas en el mar; el Baron Spider, un científico del Instituto de Investigación Biológica Xabil quien, mientras experimentaba con una nueva especie de araña, fue picado por una de ellas transformándose en un monstruo mitad hombre mitad araña; Funky Diamante, un cyborg equipado con un propulsor que le otorga gran movilidad y una bomba de fuego que utiliza como arma letal; y, por último, Naga Sotuva, terrible dinosaurio que ha estado viviendo en las aguas de un mundo subterráneo desde tiempos remotos y que ahora, a las órdenes de tu enemigo, te atacará con sus poderosas y afiladas garras.



Esperamos que todo esto que te hemos contado no haya hecho mella en tu inquebrantable arrojo y todavía sigas estando dispuesto a vestirte de ninja e intentar salvar la Tierra.

Si esto es así, te aseguramos que podrás disfrutar de un juego repleto de acción en el que la tensión no se separará de ti ni por un sólo instante. Compruébalo.

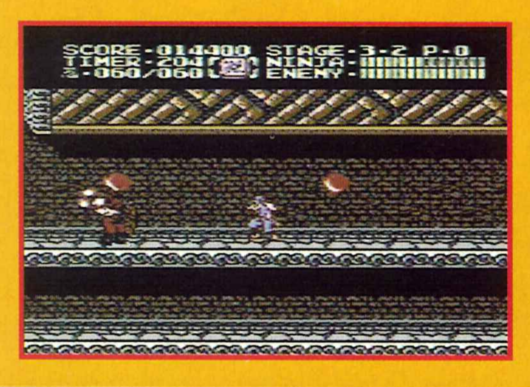


















La mágica acción ninja

***Q**uizás muchos de vosotros conoceréis la versión de las máquinas recreativas de este juego. Pues hay que decir que, -al igual que ocurría con la primera parte-, el desarrollo del cartucho de Nintendo no tiene nada que ver, excepto que en ambos casos el protagonista es, por supuesto, un Ninja.*

Pero, tranquilos, porque esto no desmerece en absoluto de un juego divertido, adictivo y repleto de acción que, al contar además con unos buenos movimientos, unos cuidados gráficos y unas buenas melodías, maravillará a todos los poseedores de la Nes de 8 bits. Me juego mi suriken.

Patax

LAS PUNTUACIONES



Arcade

TECMO
Nº jugadores: 1
Dificultad: Un pelín excesiva.
Nº Continuaciones: infinitas
Nº de fases: 5













La acción, los movimientos. Tiene toda la magia de los guerreros ninjas.



En ciertos momentos se pasa de difícil.

89

LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO



Un mundo de pesadilla

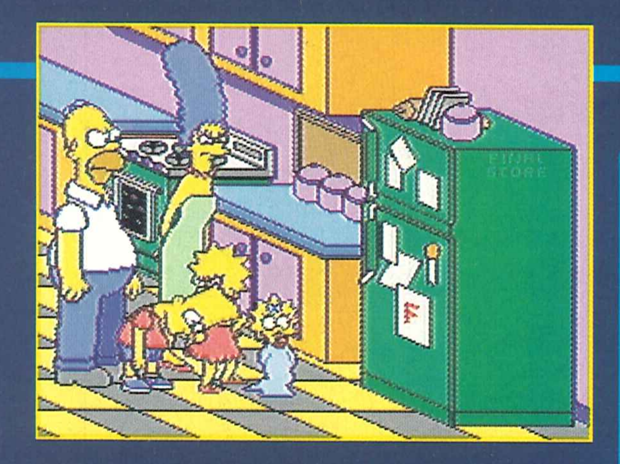
BART'S NIGHTMARE

Si hiciéramos una encuesta a cerca de cuál sería la peor de vuestras pesadillas, seguro que todos mencionaríais algo relacionado con los deberes o los exámenes. Porque, ¿quién no ha soñado alguna vez con que el trabajo de toda una tarde salía volando por la ventana?. Pues yo, por ejemplo. Sin embargo, Bart Simpson no podría decir lo mismo.

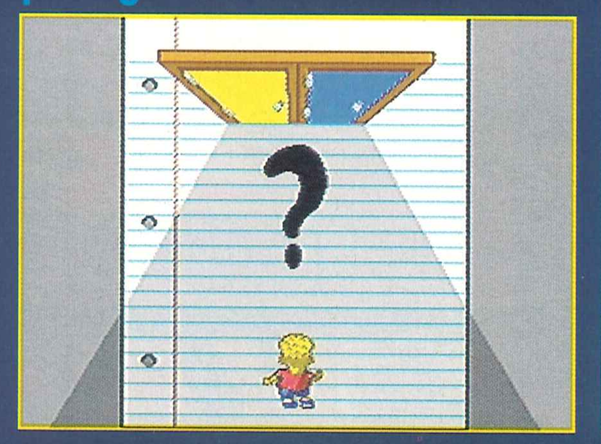
Aquella noche, mientras nuestro amarillento amigo hacía los deberes atrasados de cuatro semanas, le invadió un imparable deseo de dormir. ¡No puede ser, tengo que resitir...! Unos segundos más tarde, su puntiaguda cabezota se estrellaba contra el escritorio y unos estruendosos ronquidos invadieron la habitación.

De pronto, una ligera brisa penetró por la ventana... Antes de que Bart pudiera hacer nada por evitarlo, las diez hojas que contenían el trabajo de cinco minutos, volaron hacia la calle. Sin pensárselo catorce veces, el intrépido Simpson saltó por la ventana y... ¡aaahh!

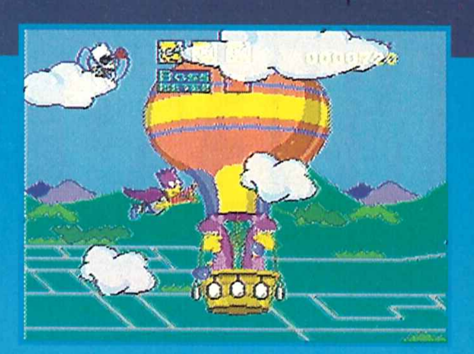
Anonadado, Bart, miró a su alrededor: una manada de buzones correteaba por las calles, la cabeza de Jebediah danzaba alocadamente por las aceras de Springfield.... El mayor de los Simpson empezó a darle al coco y llegó a la conclusión de que se había metido en su propia pesadilla. Mientras andaba metido en ➤

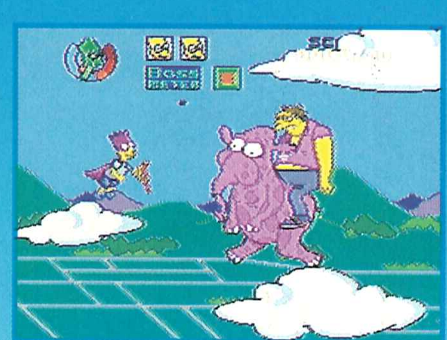


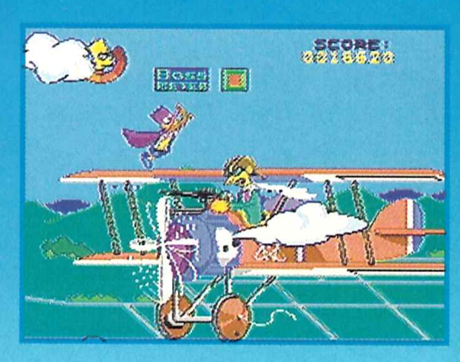
Bart, una vez más, ha conseguido sorprendernos gracias a este genial cartucho en el que el humor y la simpatía vuelven a ser los principales protagonistas.





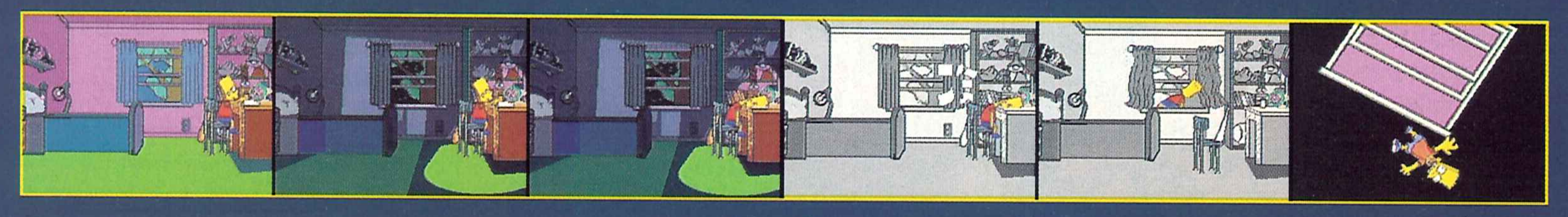






La puerta azul: Bartman

Aquí tenemos a nuestro genial Bart convertido en héroe volante con antifaz, capa y tirachinas incluído. El escenario de la apuerta azul te llevará a los cielos de Springfield para enfrentarte a los individuos más graciosos y característicos de la serie de TV. A lo largo de tu viaje por las alturas, tendrás que disparar o esquivar a todo lo que aparezca en pantalla: globos de Krusty, nubes radiactivas y relámpagos. Cada cierto tiempo, aparecerá un "boss" (o enemigo gordo) de increíble dureza y con un contador de energía incluído al que tendréis obligación de fundir con vuestro tirachinas: Barney el borracho y su elefante rosa, las gemelas Sherri y Terri, Nelson y Smithers por dos veces. Al final os enfrentaréis al mismísimo Montgomery Burns montado en su biplano de la primera guerra mundial. Si acabáis con él, recibiréis una valiosa paginilla de apuntes.



La puerta naranja: El templo de Maggie

Si traspasáis esta puerta, te encotrarás en el nivel más difícil del juego: el misterioso templo de Maggie. Para completar este oscuro, frío y húmedo lugar, tendrás que ponerte el disfraz de Indiana Bart, y anfrentarte a los peligros átigo en ristre.

Para lograr avanzar esta fase tendrás que saltar por las piedras, flagelando a los enemigos y evitando indeseables seres como diablillos azules, pajarracos de mal agüero y los chupetes que lanzan las efigies de su hermana desde la pared.

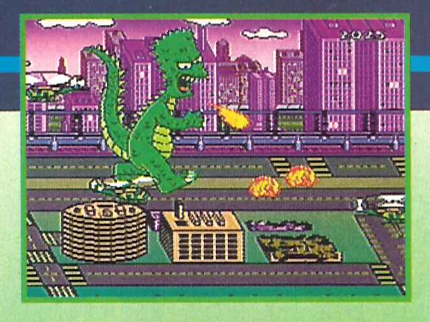
Si logras atrapar los huevos recibirás una vida extra, pero la perderás irremisiblemente si saltas sobre una piedra que se derrumbe o si eres alcanzado por algún enemigo.

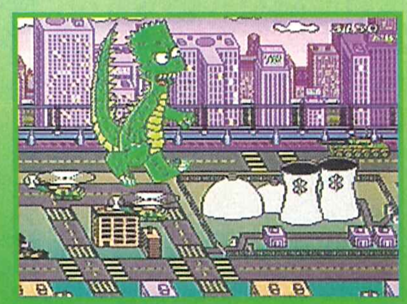
Al final de esta dura fasecilla, -si es que llegas hasta él-, obtendrás dos valiosas páginas de tus deberes.











La puerta verde: Bartzilla

Esta será la fase que convertirá al minúsculo Bart en un dinosaurio en el más puro estilo Godzilla.
Tu misión será destrozar todo lo que salga a tu paso: edificios, centrales nucleares, helicópteros, tanques, aviones y hasta veloces trenes de pasajeros.
Gracias a tus varios tipos de disparo podrás defenderte de estos ataques y avanzar hasta conseguir una de las páginas. Si logras atravesar la primera parte de la fase, tendrás que trepar por un gran edificio donde te asaltarán muchas sorpresas, entre ellas Momthra y el propio Hommer, convertido en King Kong que nos esperará en lo alto del rascacielos.

Extrañamente divertido

El calificativo que mejor podría definir la penúltima aventura de los Simpsons es: extraño.

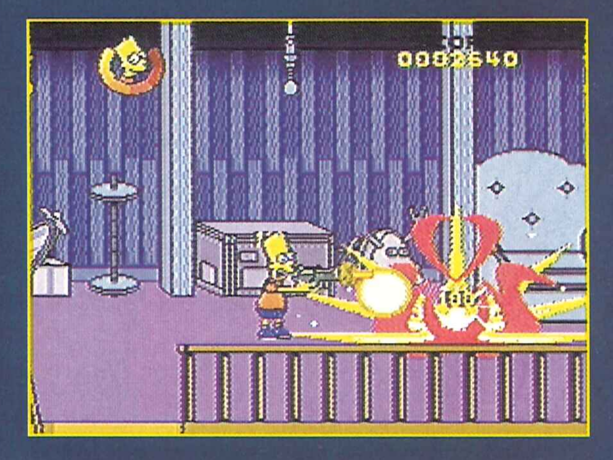
Pero extraño de una forma positiva, por supuesto, porque Acclaim ha logrado captar a la perfección ese particular ambiente que rodea a esta singular familia, lo cual se ha conseguido, sobre todo, gracias a unos gráficos sencillos y coloristas -como los dibujos de la TV-, y a un sonido entrañable que conseguirá meternos de lleno en la alocada pesadilla de Bart.

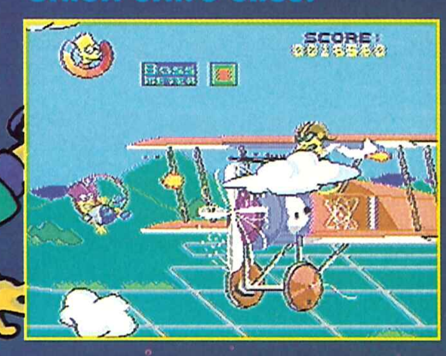
Por otra parte, la posibilidad de elegir el mundo a visitar facilita mucho la jugabilidad, permitiéndonos disfrutar de las cinco fases desde el primer momento del juego.

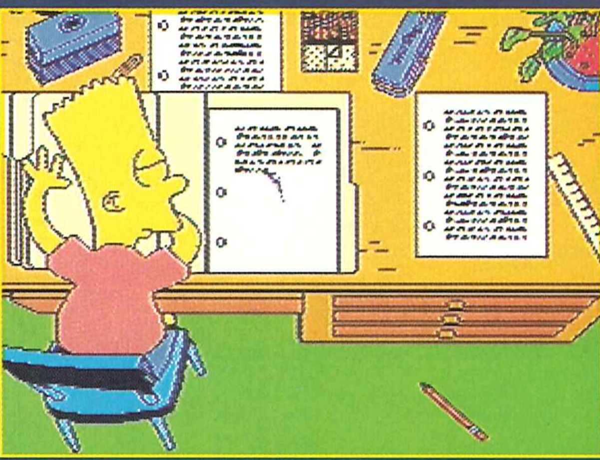
Otro título para los Simpsons, original, más extraño que extraño, -como diría Bart-, y que está dispuesto a convertir vuestras partidas en auténticas pesadillas de diversión.

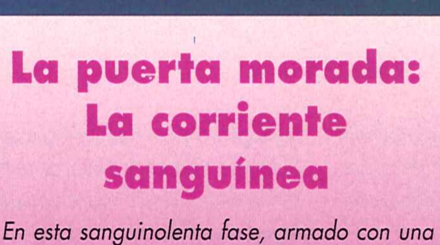
The Elf

Bart´s Nightmare nos permite jugar en cualquier momento en seis escenarios completamente diferentes: los cinco mundos de pesadilla y uno más que sirve de unión entre ellos.





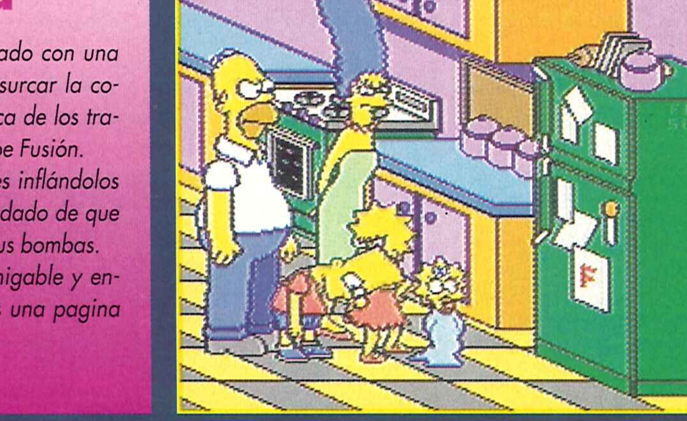


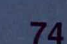


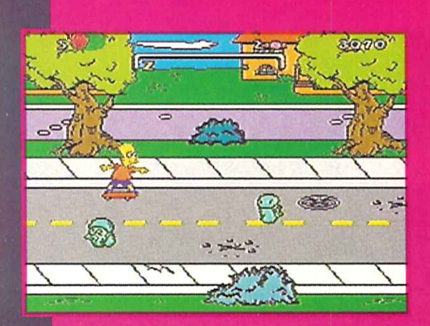


La puerta morada: La corriente sanguínea

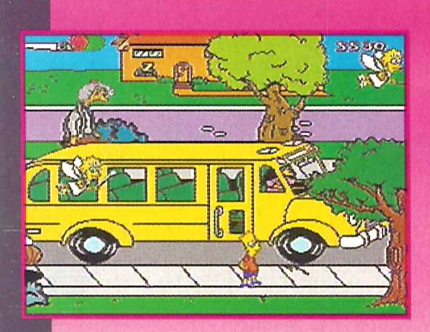
En esta sanguinolenta fase, armado con una bomba de bicicleta tendrás que surcar la corriente sanguínea de Bart en busca de los traviesos virus y de tu buen amigo Joe Fusión.
La forma de destruir estos virus es inflándolos hasta que revienten, teniendo cuidado de que no nos alcancen con su casco y sus bombas.
Si recogemos varias veces al amigable y entrañable Joe Fusión, recibiremos una pagina de deberes. ¡Bieeeeen!.

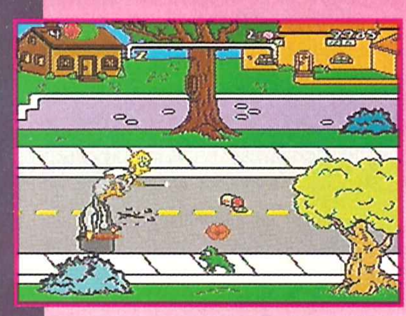








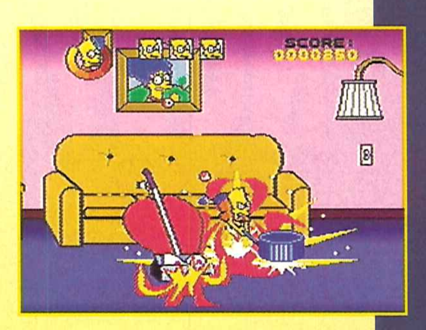


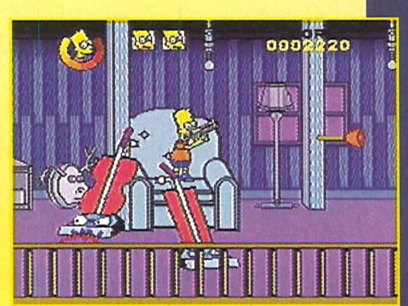


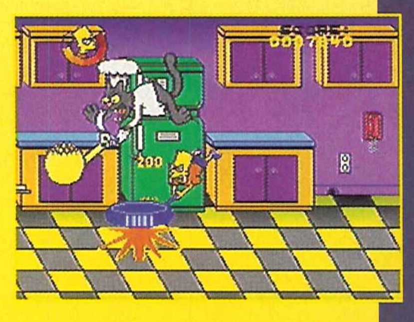
Las calles de Springfield: Windy World

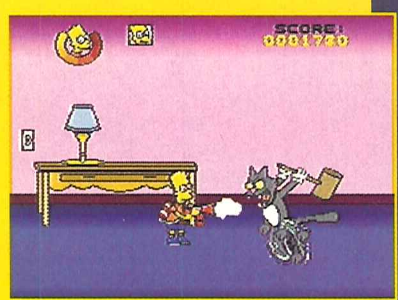
Este es el mundo de partida, el que une a todos los demás y al que volveremos sin remedio tras cumplir o fracasar en alguna pesadilla de las puertas de colores.
Este mundo paralelo de Springfield es una auténtica pesadilla y te encontrarás con cientos de peligros que te harán la vida imposible y disminuirán el número de "zetas" de tu barra de energía.
Lo primero que te sorprendrá de esta fase es el increíble scroll parallax de impecable realización... Pero dejémonos de tecnicismos y continuemos con lo que nos interesa.
En Windy World nuestro ojetivo será recorrer las calles de la querida ciudad, buscando los deberes de Bart que vuelan por ahí. Cuando consigamos una página, accederemos a una pantalla con dos puertas de diferente color. Dependiendo de la elección seremos transportados a una pesadilla determinada.
Algunos de los peligros que se darán cita en esta fase son buzones corretones, estatuas bailarinas, abuelas cachondas, pelotas saltarinas, Jimbo y su banda y una docenita más de agradables seres de auténtica pesadilla.

La puerta amarilla: Itchy y Scratchy









Y entramos en la puerta amarilla... En este mundo al revés, los queridos ídolos de Bart ya no se pelean entre ellos, sino que aunarán todas sus malas intenciones para seguir los pasos de Bart con el único e insano fin de aplastarle o incinerarle vivo. Cualquiera de las dos opciones le valen.
La acción transcurre en el interior de una casa de apariencia normal, y el objetivo de Bart consistirá en desembarazarse de Itchy y Scratchy a martillazo limpio, al tiempo que evita el continuo ataque de estos personajillos que le atormentarán con todo tipo de objetos.
A medida que transcurra esta fase, podremos recoger armas más potentes como extintores y lanza ventosas, los cuales nos resultarán imprescindibles no sólo para acabar con el gato y el ratón más traviesos del mundo, sino también con otros elementos altamente peligrosos como aspiradoras, teléfonos asesinos o cuadros con vida propia.
Cuando terminemos felizmente esta fase que transcurre a lo largo, ancho y alto de la pesadillesca casa, recibiremos dos páginas de los deberes de Bart.

➤ estos pensamientos, vio cómo una hoja con sus deberes pasaba volando ante sus narices. Rápidamente se tiró a por ella...
Y esta, consolegas, va a ser precisamente la misión que Bart tendrá que cumplir en este auténtico juegazo de Acclaim: recorrer el mundo de sus pesadillas y recuperar las diez hojas perdidas.
El juego, a grandes rasgos, funciona así. Cada vez que Bart encuentre una de las páginas, aparecerá ante dos puertas de diferente color, cada una de las cuales le conducirá a una pesadilla diferente: convertirse en el monstruo Bartzilla, perseguir a los treviesos Picante y Chirriante, visitar su propio flujo sanguíneo, encarnar el papel de Bartman y penetrar en el misterioso templo de Maggie. Si es capaz de salir sano y salvo de ellas, será recompensado con una o dos de sus codiciadas paginillas.
Pero ¡cuidado! porque si Bart es alcanzado por algún enemigo y pierde toda su reserva de "zetas" (Zzzzzzz...) y vidas, la pesadilla habrá acabado y empezará otra peor: la de tener que colgar su suspenso en el frigorífico para mofa y befa del resto de la familia.

LAS PUNTUACIONES



Acción

ACCLAIM
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 6
Dificultad: Como escapar de tu peor pesadilla.



85



90



91



El ambiente Simpson está perfectamente recreado. Picante y chirriante

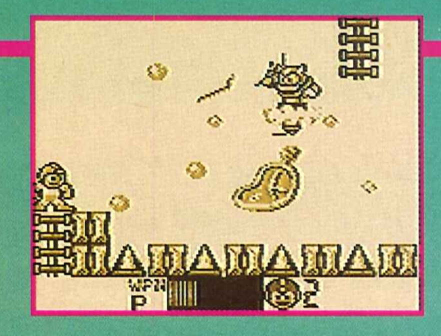


Un poco dificilito y la fase de Bartzilla es un poco simple.

90







El instituto Chronos es famoso por sus eficaces crecepelos. Pero ésto, en realidad, no es más que una vil tapadera, ya que en lo que realmente están trabajando sus científicos -para desgracia de las numerosos calvas que pueblan nuestro pelado mundo-, es en una sofisticada máquina del tiempo.

Un buen día, el Dr.Wily, calvo desde los doce años, en su afán por acabar con su problema capilar visitó el famoso institud. Pero cual fue su sorpresa al descubrir la trama secreta que se urdía en los sótanos del centro.

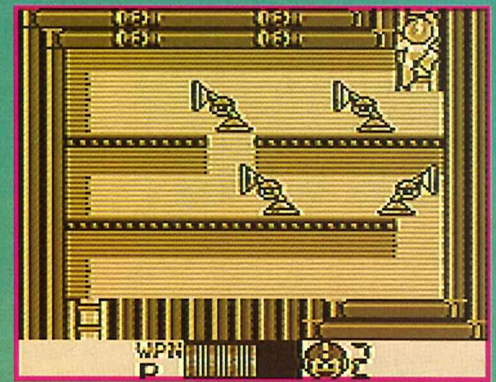
Sus ilusiones de conseguir una abultada melena estilo vocalista de Gun & Roses se fueron al traste en un segundo. En ese mismo instante, juró vengarse de quienes le habían echo albergar falsas esperanzas.

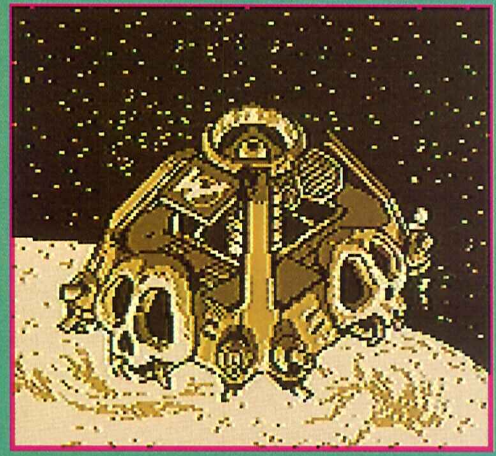
Para colmo de males, Kati Socias, -su espantosa novia-, al enterarse de que nunca podría acariciar una melena que surgiera del coco de nuestro amigo, decidió abandonarle y se fugó con Armand, un sarnoso rastafari de estropajoso pelo.

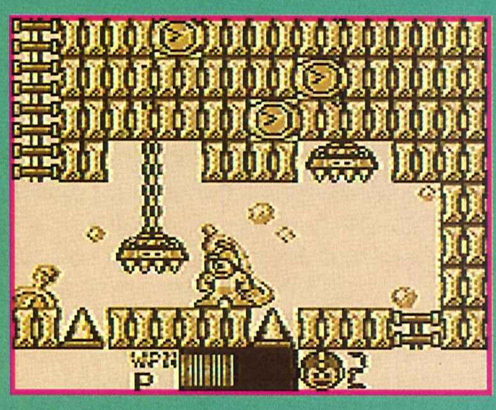
Rojo de ira, el Dr. Wily irrumpió en la caja fuerte del instituto y se hizo con la Espumadera del Tiempo, gracias a la cual se adelantó nada menos que 37.426 años.

Ahora, nadie sospecha de sus terribles planes de venganza contra la humanidad, pero la realidad es que una seria amenaza se cierne sobre el planeta. ➤

MEGA MAN II®





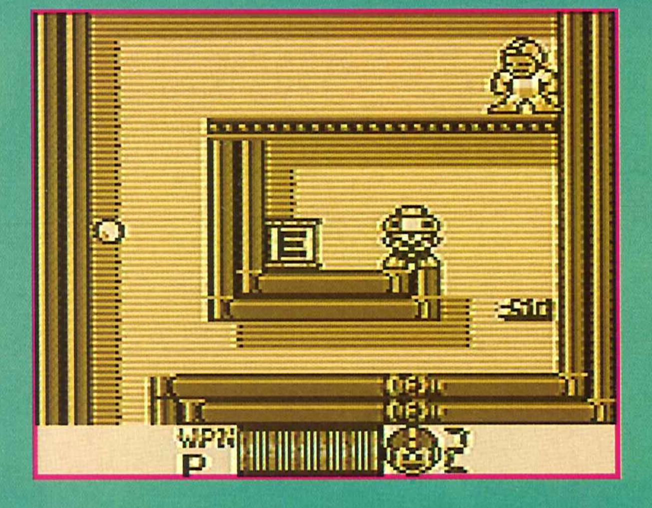


LA BATALLA POR EL TIEMPO



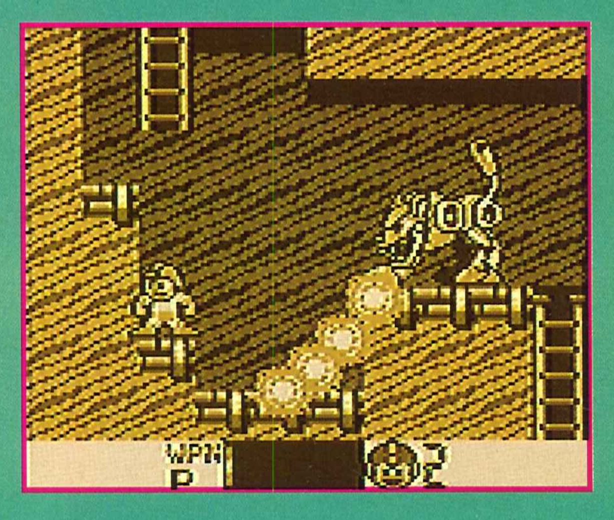
Diabólicos jefes androides

Estos que aquí véis son algunos de los temibles seres con los que deberéis enfrentaros en vuestro camino hacia el Dr.Wily. Aniquilad al robot maestro de cada nivel, recoged su arma y preparáos para la siguiente -y todavía más divertida- confrontación cibernética.

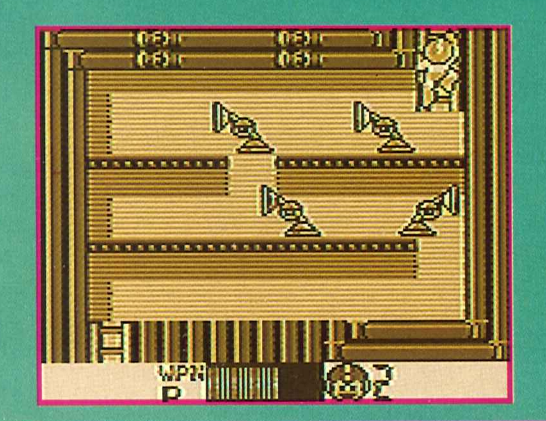


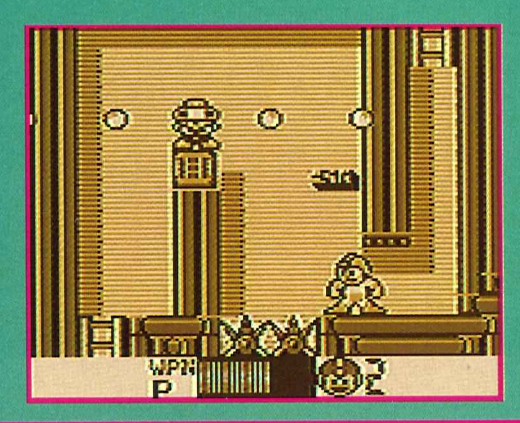
Los escenarios de Megaman 2 son bastante variados y nos llevan a tipos de juegos ligeramente diferentes que conseguirán que el cartucho no resulte aburrido ni un segundo.

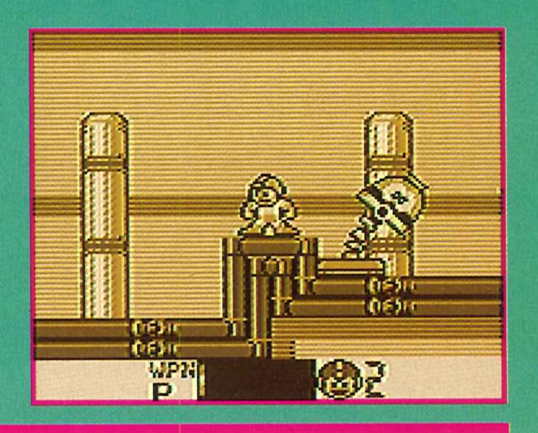
Megaman es, sin duda, uno de los mayores ídolos para Game Boy. Pero ahora, con su regreso, seguro que consigue ganarse a miles de nuevos amigos.

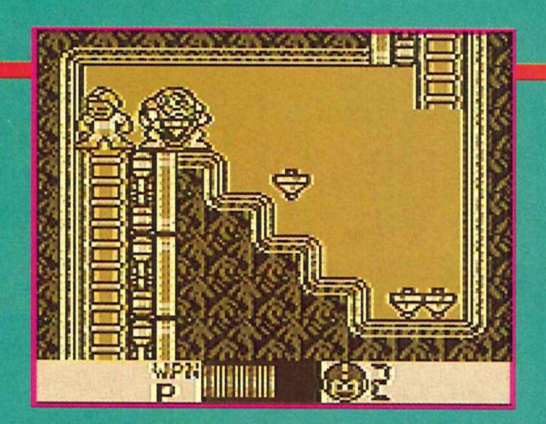
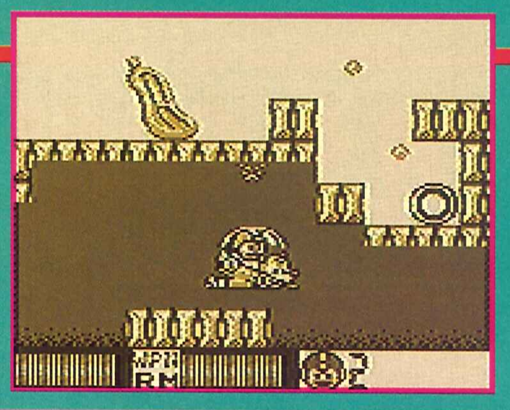


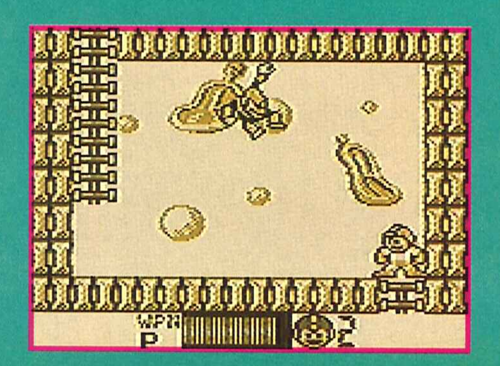
Nuestro pequeño héroe deberá enfrentarse a enemigos de tamaño y fiereza increíbles. Pero Megaman no se asusta ante nada ni ante nadie.



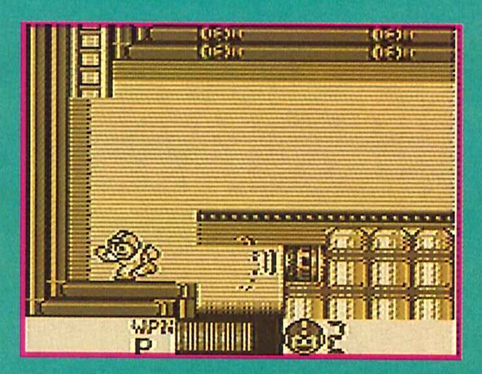




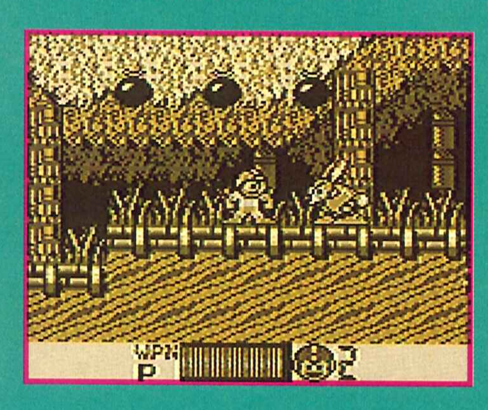





En algunAs pantallas de Megaman 2 nos encontraremos con enemigos realmenmte surrealistas. Mirad, arriba, mirad...

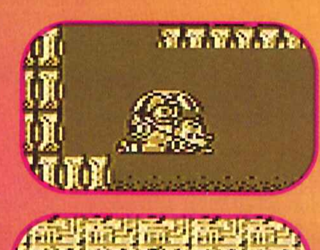
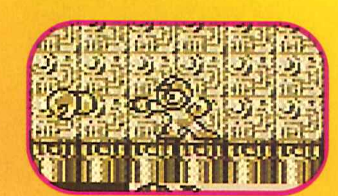


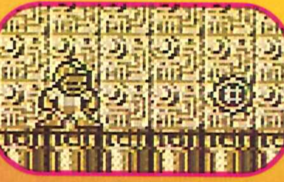
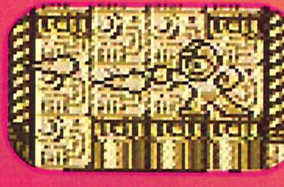
En este nuevo cartucho para Game Boy, el pequeño héroe no parará de correr ni un sólo instante. ¡Ni nosotros de divertirnos!

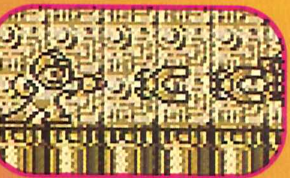


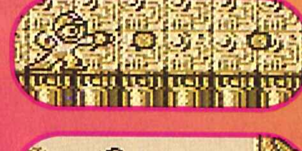
Mega poderes

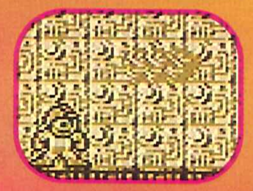
A medida que vayas derrotando a tus enemigos, éstos te irán "obsequiando" con más y más poderosas armas. Aquí te presentamos algunas de ellas que, como ves, van desde paracaídas a bolas de fuego, pasando por imanes, puños lanzables...

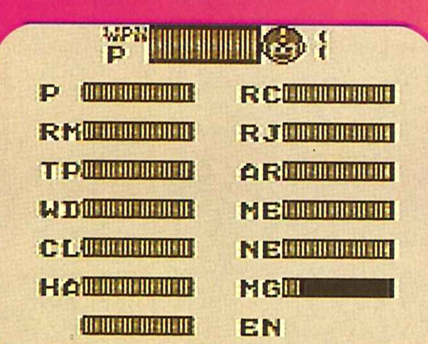



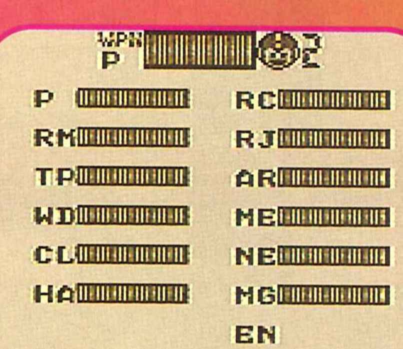













➤ Afortunadamente, Megaman -el héroe consolero más simpático de todos los tiempos-, se entera de la noticia y, junto a su perro Rush, parte a la velocidad del rayo en busca del Dr.Wily.

Una vieja peluca es la única pista con que cuentan nuestros simpáticos amigos. Rush olfatea sin cesar y se detiene en la entrada de una angosta caverna... ¡Por fin encontró la guarida!. El olor a loción capilar barata no deja lugar a dudas: el doctor se encuentra allí dentro.

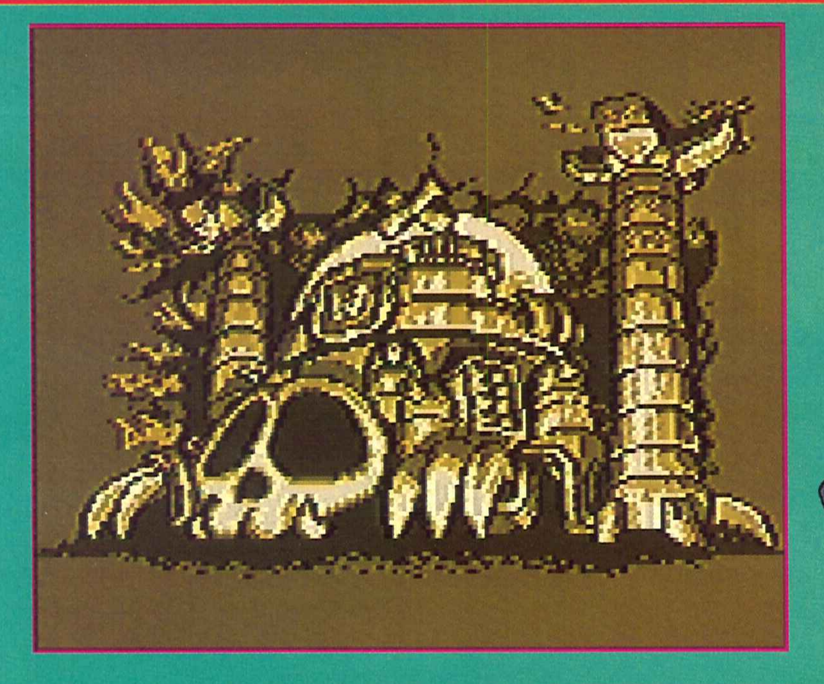
Pero las cosas empiezan a complicarse. Cuatro robots traídos del futuro, vigilan el acceso de Megaman al cuartel de operaciones del malvado doctor. La misión no ha hecho más que comenzar.

Esta es, -aderezada con el personal toque humorístico que nos caracteriza-, la propuesta que Capcom nos plantea para la segunda parte del sorprendente Megaman.

Cuatro mundos, cuatro niveles, cuatro robots, en definitiva, que se interpondrán en nuestro indefectible camino hacia la victoria.

Al iniciar el juegopuedes seleccionarlos a tu antojo y, para que te vayas familiarizando con ellos, te los vamos presentando: Air Man, Wood Man, Metal Man y Clashman.

Su derrota supondrá, además de una enorme satisfacción por tu parte, una nueva arma que incorporar al arsenal de Megaman. Estas armas pueden llegar a ser diez, y a ellas tendrás que sumarle



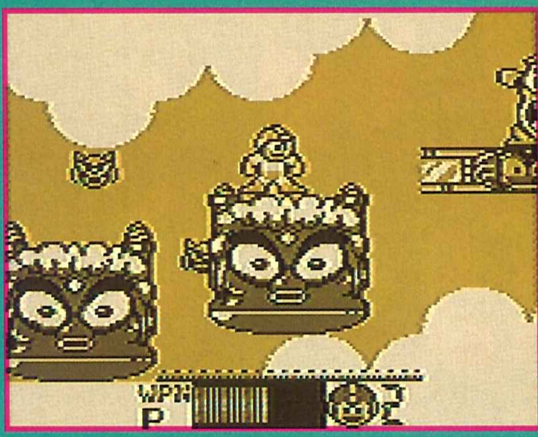
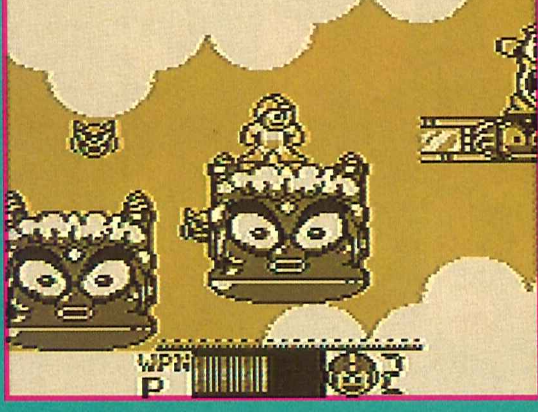
De lo bueno, lo mejor

Megaman II es un auténtico súper con todas las letras. Y si te sirve de algo, para mí, -con el permiso de Super Mario Land II-, es el mejor juego de Game Boy que he tenido la ocasión de probar. Nueve fases con diferentes escenarios, enemigos de enorme tamaño con un dinamismo sorprendente, y como ingredientes insustituibles, diversión a raudales y jugabilidad inmensa.

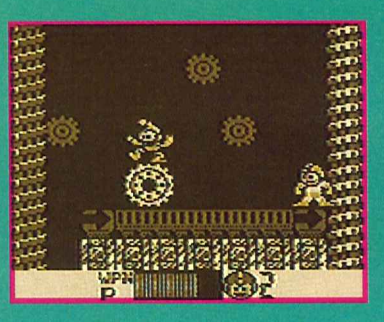
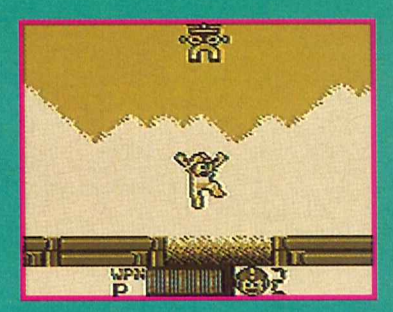
La verdad es que cada vez nos resulta más difícil encontrar algún juego malo para la portátil de Nintendo pero, -como diría algún cocinero famoso-, Megaman II es de lo bueno lo mejor y de lo mejor lo superior.

Da toda la sensación que esta frase se hizo pensando en Mega man 2.

Pepo Scope

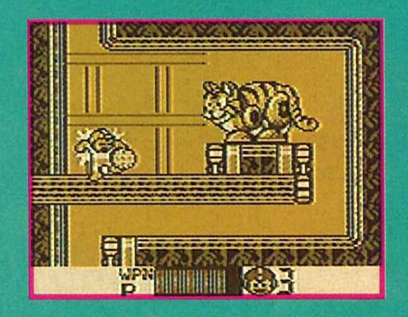
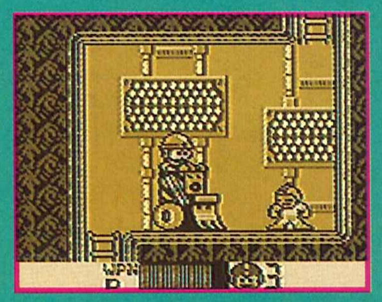
Como bien dice nuestro reportero dicharachero Pepo Scope,cada vez resulta más difícil encontrar un juego para Game Boy que no tenga un nivel de calidad más que aceptable. Pero este Megaman 2, de verdad, ¡es que se sale!

Si echáis un vistazo a estas pantallas comprobaréis que la variedad de escenarios y enemigos de Megaman 2 parecen no tener fin. Desde luego, el jueguecito en cuestión es un auténtico derroche de imaginación y buen hacer.



Si tuviéramos que hacer en estos momentos una galería de personajes ilustres para Game Boy, sin duda Mario ocuparía el número uno. Pero después de este juego, nos atreveríamos a decir que Megaman se le acercaría muy peligrosamente.

las divertidas habilidades del perrillo Rush. Por ejemplo, si obtienes el Rush Coil, tu compañero canino se convertirá en un potente trampolín, si haces lo propio con el Rush Marine tendrás la capacidad de viajar debajo del agua y si lo que aparece ante ti es el Rush Jet, obtendrás la increíble posibilidad de sobrevolar todos los peligros.

El triunfo sobre los cuatro robots te trasladará a una escena alucinante. El doctor Wily ante tí, tú dispuesto a apresarle y ¡oh no! un interruptor provoca el hundimiento del suelo... ¡Cuatro nuevos robots: Hard Man, Neddle Man, Magnet Man y Top Man! ¡Esto ya es demasiado!

LAS PUNTUACIONES


Arcade

CAPCON
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones:Infinitas
Nº de fases: 8 y la final
Dificultad: Nunca es fácil salvar a la humanidad.



93


92

94


La variada gama de enemigos.

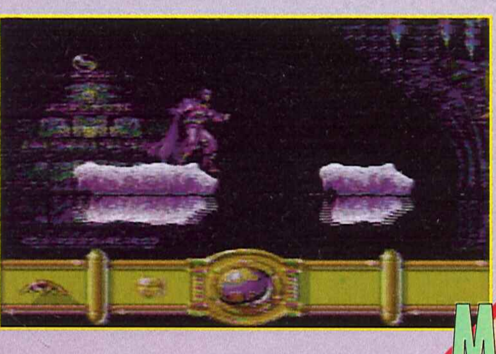

Si encuentras algo, dínoslo.

93

BATMAN RETURNS

MEGADRIVE

EL REY DE LA NOCHE





Batman ha "returnado". ¡Y de qué manera! Vaya juegazo, consolegas, ¡de esos que no hay que perder ni un siglo en hacerse con él!

Líos de murciélagos

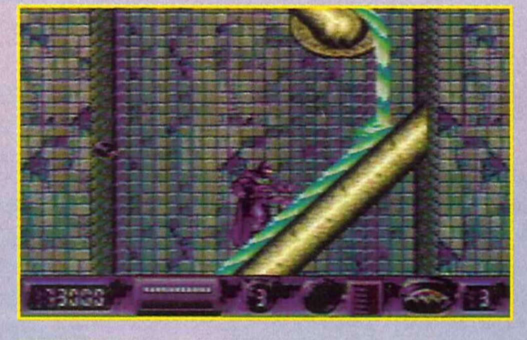
Entre todos los Batman que están saliendo ultimamente, nos están montando un lío que no hay quien se aclare. Vamos a intentarlo...

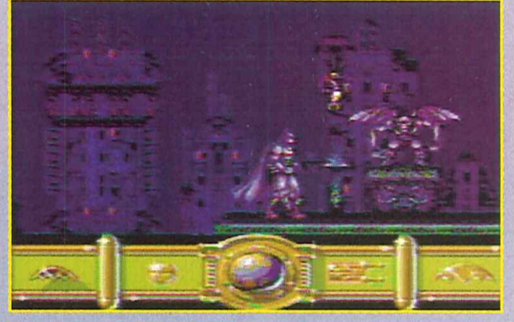
Batman fue la primera licencia oficial del hit. Salió en Mega Drive hace unos meses y fue realizado por Sunsoft.

Batman Returns (éste mismo) retoma la licencia de la película. Supone un avance enorme en cuanto a diseños y no, no ha sido realizado por Sunsoft. Aunque lo parezca.

Batman: Revenge of the Joker aún no lo hemos visto en los 16 bits de Sega, aunque sí, en los de Super Nintendo. Sus artífices (Sunsoft, ahora sí), hartos de esperar que llegara la licencia, decidieron adelantarse a la ficción y reeditar su primer éxito. Y por la pinta...

Y un último título para acabar de formar el lío, **Batman: Return of the Joker**, que es la versión pora la Master y para Game Boy del Batman: Revenge of the joker. ¿Os habéis aclarado algo?. ¿No? Pues nosotros tampoco, pero nos da igual.. ¡Con todos nos lo pasamos igual de bien!











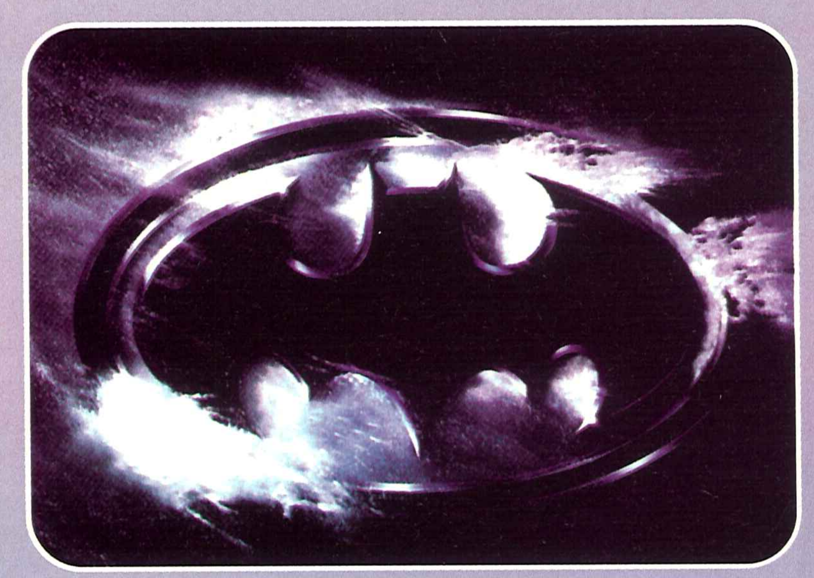


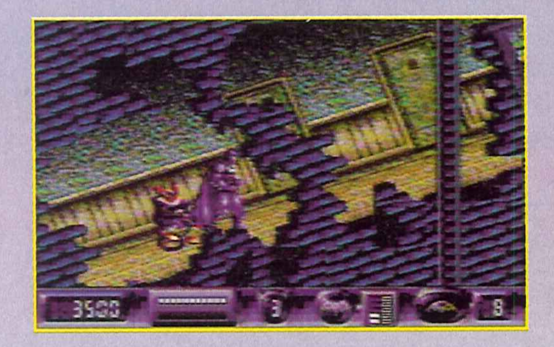
Aterrizó el murciélago y se hizo la luz en la ciudad oscura. Combatió con el impresentable de la baraja -el joker, ¡cómo no!-, y se abrió camino en el interior de uno de los juegos para Mega Drive más celebrados de los últimos tiempos.

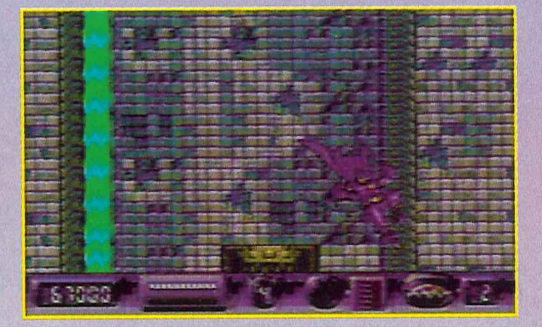
Pero la oscuridad volvió. Con un aberrante pingüino y una mujer gato. Y Batman tuvo que encerrarse de nuevo en la cueva y prepararse de forma cocienzuda para el nuevo evento. Se compró otro traje, algo más claro, se agarró a la cuerda -recordad que no podía volar- y se dispuso a limpiar de sombras los cincos actos, divididos en fases, que se habían planteado para su regreso.

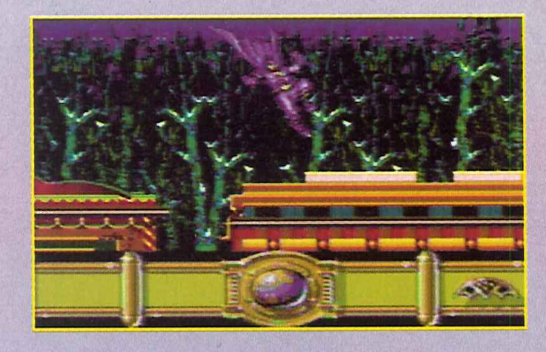
Y aquí está. Más grande y más impresionante que nunca. Sumergido de lleno en un juego preciosista, oscuro, de gráficos misteriosos e inclinación a lo tétrico.

«Batman Returns» es un arcade que no encuentra el límite entre lo visual y lo puramente hábil. Algo más para contemplar que ➤

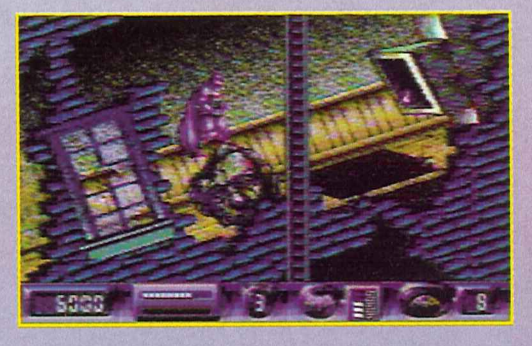




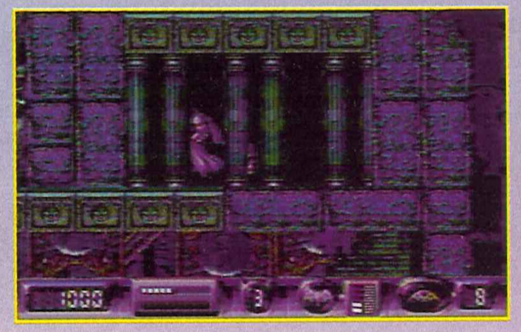


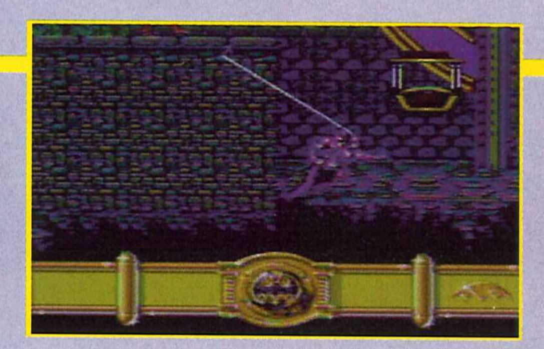


Batman vuelve. Y lo hace, -como siempre-, de una manera espectacular. ¡Otro imprescindible para Mega Drive!

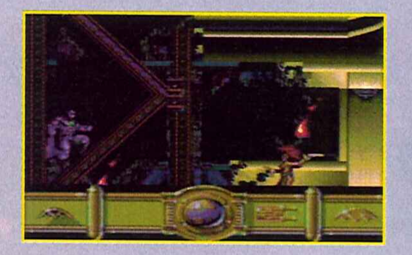



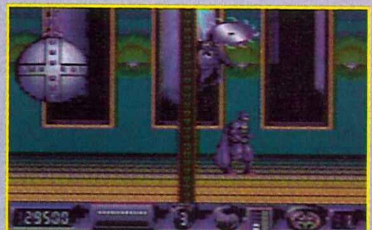
















para romper el pad. Basa sus nuevos poderes en un diseño multifase -al más puro estilo Ocean en el viejo Spectrum- que tan pronto es ascendente, como lineal, como hacia abajo y en pendiente. Brilla por su originalidad, por los destellos de clase y por la cantidad de posibilidades que ofrece. Batman salta, maneja la cuerda, dispara batarangs, hace de Bruce Lee y encima gusta. No se le puede pedir mucho más a un héroe.

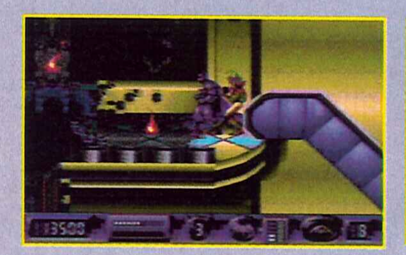
Si acaso que no sea tan sobrio. Ni tan serio. Tampoco es tan triste la situación. Un pingüino y una catwoman cabreada no pueden armar tanto alboroto. Excepto, claro, en los siguientes casos: que hayan extendido su poder mental por todo Gotham y que controlen las alcantarillas, los barrios bajos y el subsuelo de la ciudad. Entonces es para preocuparse. Y entonces es cuando hay que intervenir. Pero para eso está el Rey de la Noche. Para demostrar a los mortales -entre los que él mismo se encuentra- que cuando se decide volver, se vuelve a lo grande y que Batman tiene todo el poder para no dejar nunca de asombrarnos.

El héroe perfecto

Grandes títulos, grandes juegos. Oscuros, pero grandes. Porque ya os habréis fijado, claro. Batman Returns es oscuro: el decorado es oscuro -casi siempre-, la acción tiene lugar en la oscuridad -de las alcantarillas, del subsuelo- y de todo transcurre de noche. Era la idea de la película y ha sido la idea del juego. Pero no importa. Porque el murciélago sigue brillando con luz propia.

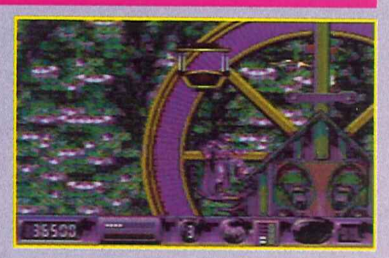
Ha regresado el incombustible murciélago de siempre. Con sus virtudes, aumentadas, y sus defectos, anulados. Se agradece el paso del tiempo. Porque a estos héroes no les salen arrugas sino que se hacen mucho más perfectos.

Giancarlo Vialli





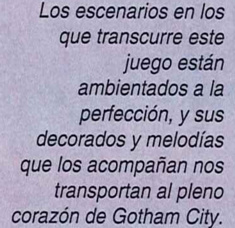






Salta a la vista: la oscuridad es el elemento principal de Batman Returns. Pero no os preocupéis, a pesar de la escasez de luz váis a poder contemplar en la pantalla de vuestra Mega Drive unos gráficos realmente "de película".





Los escenarios en los que transcurre este juego están ambientados a la perfección, y sus decorados y melodías que los acompañan nos transportan al pleno corazón de Gotham City.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: Constante.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5

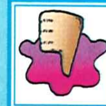
 92



El muciélago, la licencia oficial, el tono oscuro y siniestro y la variedad de situaciones.

 80





Quizá el sonido. Y la dificultad.

 89



90

SUNSOFT®

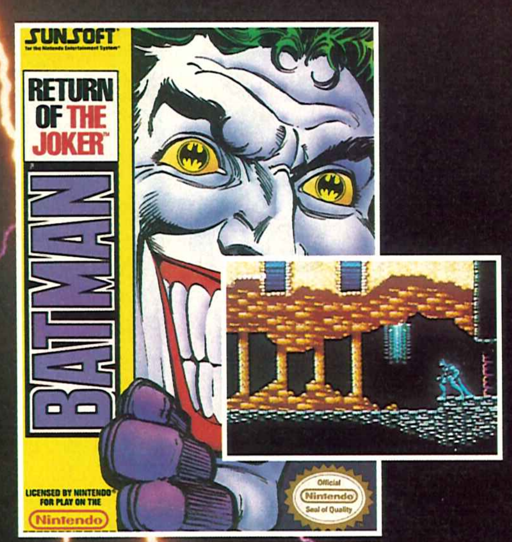
ZONA SALVAJE



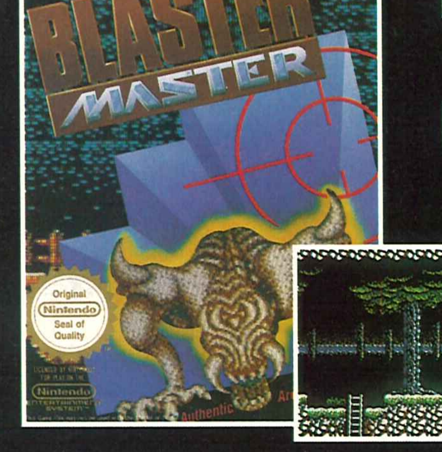
Recorre peligrosas avenidas a bordo del coche más sofisticado del mundo.



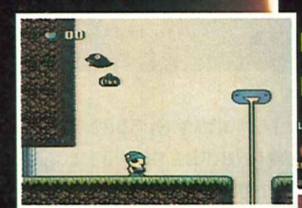
Con amigos como éstos, ¿quién necesita enemigos? Vuelven los gremlins y, esta vez, vienen a por ti.



El Joker ha vuelto a Gotham. Y trae con él a una legión de supervillanos.



Vive, a los mandos de una bestia de la carretera, una aventura trepidante.



En el país de Ufouria, las Tres Llaves del Templo permanecen ocultas. Tu misión es encontrarlas.

BATMAN, THE JOKER, THE DARK KNIGHT and all related characters, logos and indicia © 1991 DC Comics. GREMLINS © 1990 Warner Bros., Inc.

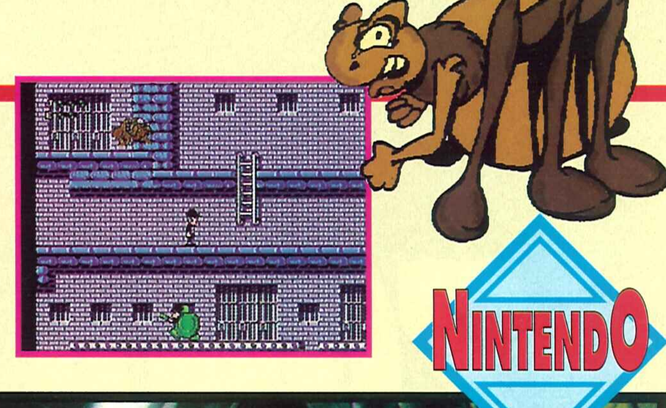
MAS EMOCION PARA TU NINTENDO.
Atrévete con lo nuevo de SUNSOFT.





SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)





NINTENDO

THE BLUES BROTHERS



Ha llegado la hora de la marcha y el desenfreno. Música a todo volumen retumba por las calles. La gente no pasea, baila a ritmo de blues. Todo está listo para el delirio... ¡Los Blues Brothers han vuelto a la ciudad!

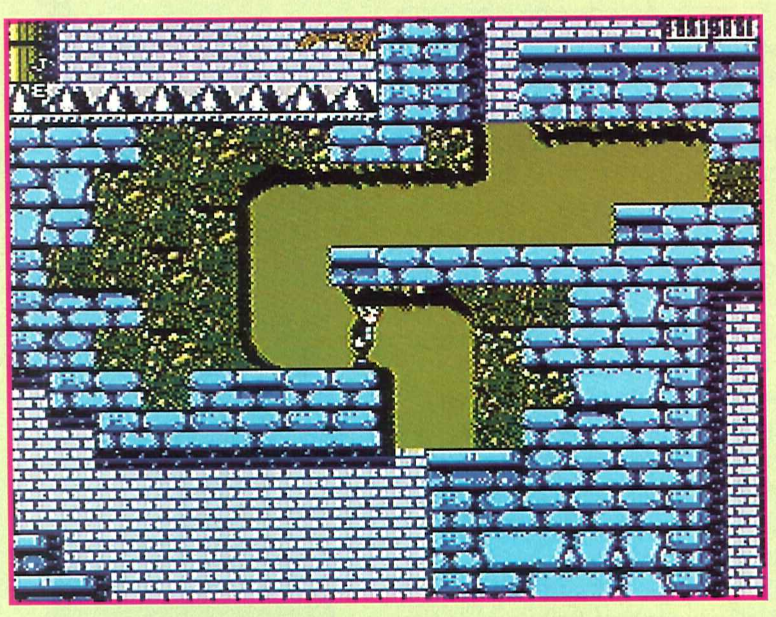
Jake y Elwood están dispuestos a poner otra vez a la gente patas arriba en un concierto que se recordará en los anales de la historia.

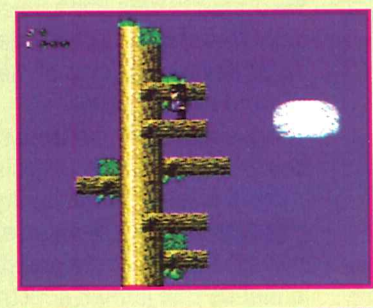
Pero parece que nuestros marchosos amigos van a encontrarse con un pequeño problemilla. Resulta que el Sheriff McGraw no está dispuesto a soportar otro escándalo musical como el que sufrió en la anterior visita de los Blues Brothers a su ciudad, y ha llegado a la conclusión de que la mejor manera de evitar que se le se descontrole la población es impedir que se celebre el concierto.¡Y qué mejor manera de evitarlo que cerrar todos los accesos al local!

Pues ya puedes imaginarte la cara de sorpresa que se les ha quedado a Jake y a Elwood cuando han visto que no hay manera de llegar hasta la sala de conciertos. Sin embargo, nuestros rockeros no se rinden tan fácilmente y están dispuestos a buscar un camino cueste lo que cueste.

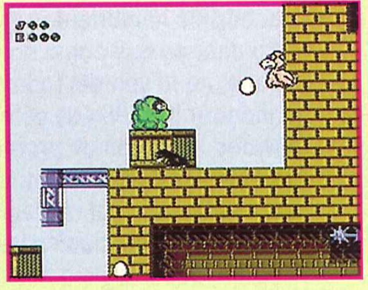
Y seguro que tienen búsqueda para rato porque Jake dice estar seguro del camino, y cuando Jake está seguro de algo...

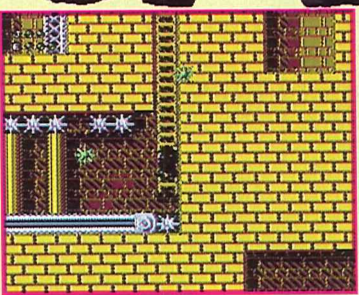
Los simpáticos Blues Brother comienzan así su desesperada búsqueda en los grandes almacenes de la ciudad. Para lograr salir de allí deberán utilizar elevadores medio rotos, cabalgar sobre esquivos tiburones (sí, sí tiburones) y dar esquinazo a policías furibundos. La única salida que encuentran les lleva directamente a una inmensa cámara frigorífica, donde enormes guisantes les ➤



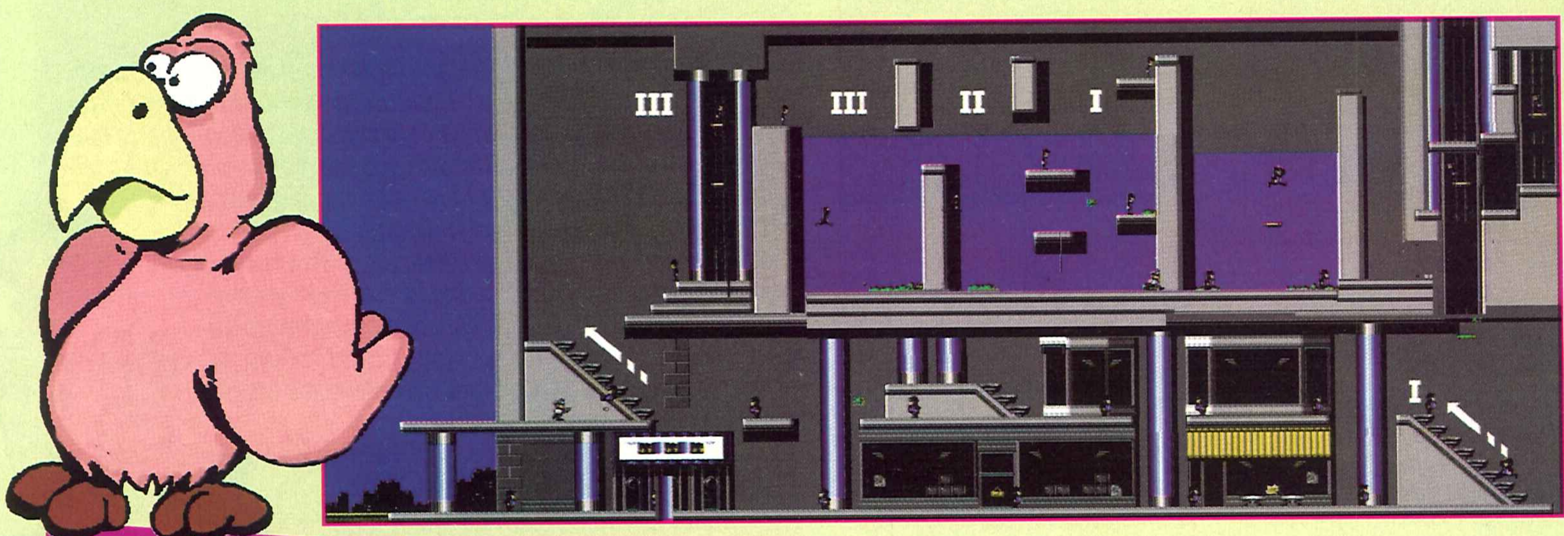








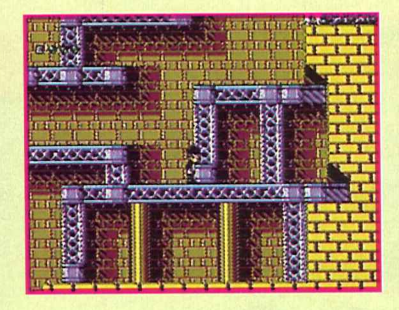
DOS HERMANOS CON MARCHA

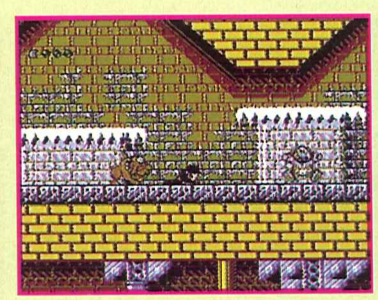


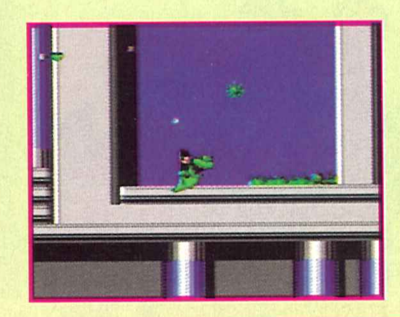
Algunos consejillos

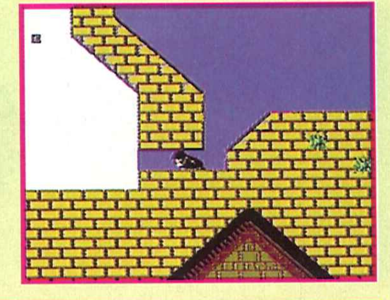
Con este divertido cartucho de NES podréis jugar tú y un amigo controlando a la vez a cada uno de los Blues Brothers. Pero si no tienes ningún consolega a mano y quieres tener más oportunidades de acabar el juego, puedes seleccionar la opción de dos jugadores y probar primero con Jake y, si fracasas, repetir la operación con Elwood que te esperará pacientemente al principio de la fase. Además, si logras superar la fase te restituirán las vidas de los dos jugadores. Interesante, ¿no?. Otra cosa. A lo largo de tu andadura por esta ciudad de locos, tropezarás con variados enemigos a los que no podrás disparar ni destruir de ninguna manera. Pero lo que sí podrás hacer será subirte en el lomo de alguno de ellos, -como el perro o el tiburón- y controlarles para que te lleven donde tú quieras. Muy práctico.

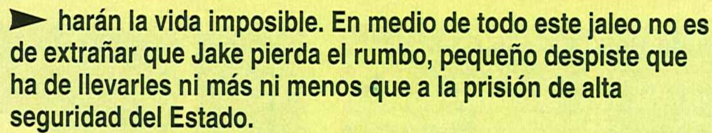
Por último, cuando te sientas perdido, no te desanimes. Los Blues Brothers pueden subirse hasta encima de las nubes. No hay nada imposible para estos dos hermanos pasados de rosca. Recúerdalo siempre.









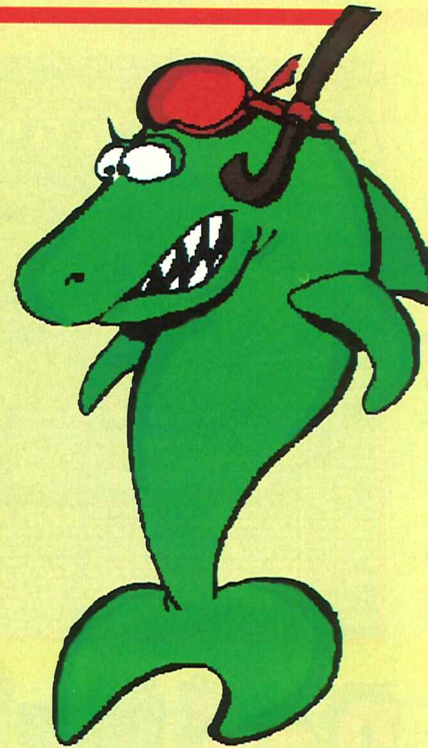


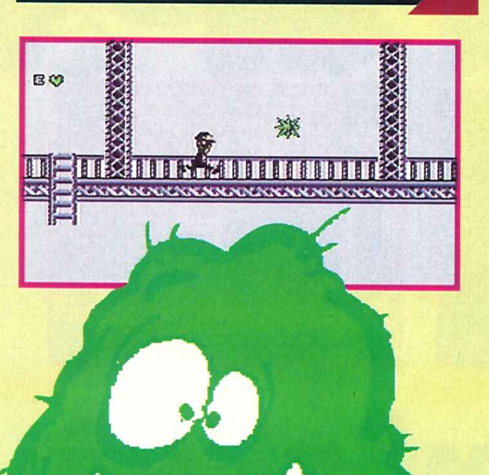
➤ harán la vida imposible. En medio de todo este jaleo no es de extrañar que Jake pierda el rumbo, pequeño despiste que ha de llevarles ni más ni menos que a la prisión de alta seguridad del Estado.

Para escapar de allí treparán por todas las verjas de la cárcel, huirán de los perros guardianes, se esconderán de los policías y sobre todo, saltarán de aquí para allá hasta que, con un golpe de suerte, consigan salir de la sarten... ¡para caer en las brasas! Porque ahora nuestros amigos han ido a parar ni más ni menos que a unas apestosas alcantarillas plagadas de cocodrilos hambrientos y escurridizas serpientes de agua.

Lo peor es que como no se quitan las gafas de sol ni de noche, no lo ven del todo claro. A pesar de ello, consiguen encontrar la salida de este submundo pestilente y Jake y Elwood aparecen de pronto en un edificio abandonado. Pero ya están en el buen camino, pues si consiguen llegar hasta el punto más alto del rascacielos, podrán ponerse a tocar y lograrán que su música llegue a toda la ciudad.

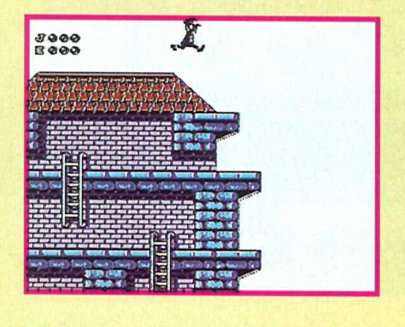
En fin, consolega, que si consigues que nuestros amigos logren su objetivo, el sheriff McGraw acabará tirándose de los pelos y tú disfrutarás de uno de los juegos de plataformas más trepidates y con más ritmo que hayas visto en tu vida.

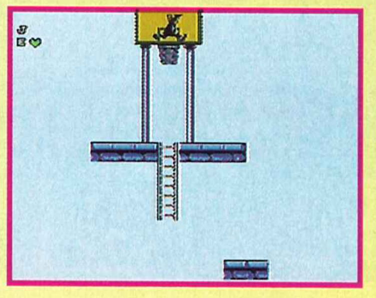




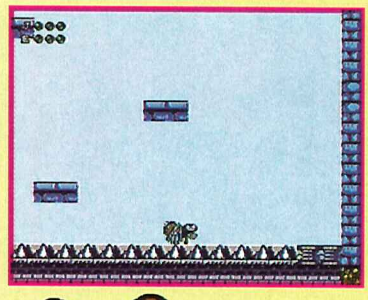


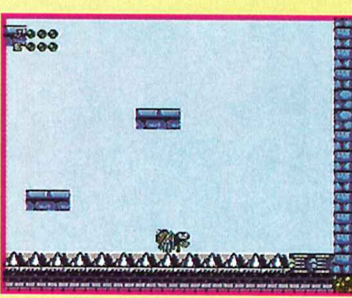


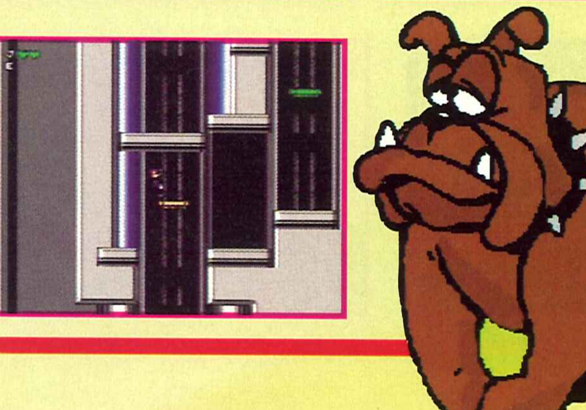














Plataformas a todo ritmo

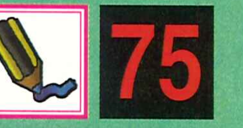
¡Vaya locura de juego!. Amárrate bien a la silla y aferra con fuerza el pad de control, porque cuando pongas en marcha este cartucho desenfrenado tendrás que luchar para evitar que tus piernas cobren vida y sigan el trepidante ritmo de la banda sonora que adorna brillantemente esta singular aventura.

Simpático y desenfadado, este juego te enredará sin remisión en una inacabable sucesión de plataformas en las que brincarás como un poseso en la búsqueda de la escondidísima salida mientras que avalanchas de enemigos inverosímiles te persiguen para acabar contigo.

Si lo tuyo es plataformear y te va la marcha, has encontrado el juego ideal para pa-

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

TITUS
Nº jugadores: 1 a 2
Dificultad: ¡Uff!

Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 5



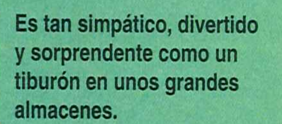
75



89

87





Es tan simpático, divertido y sorprendente como un tiburón en unos grandes almacenes.



Muy pocas continuaciones para lo dificililllo que es.

88



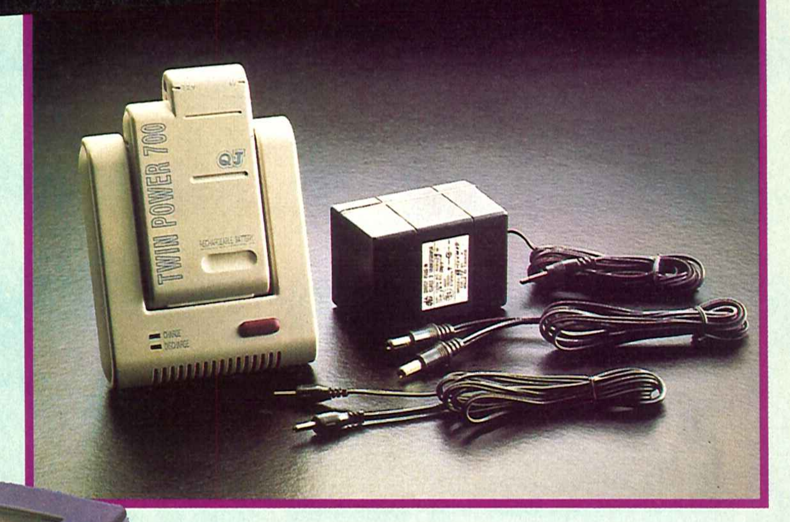
JOYPLUS PARA NINTENDO® GAME BOY Y SEGA® GAME GEAR

Handy Boy –SV 907–

Accesorios multifunción para Nintendo Game Boy® con características especiales:

- Amplificador estéreo con altavoces.
- Lupa de aumento ajustable para la pantalla LCD.
- Iluminación.
- Botones de disparo de mayor tamaño.
- Joystick incorporado.

El sistema es muy compacto y se puede plegar fácilmente.
Tiene 2 interruptores separados para conectar/desconectar la luz y el sonido.
Puede funcionar con el conector de baterías de Nintendo Game Boy® o con el sistema de baterías SV 901/902.



Handy Power Kit –SV 900–

Cargador rápido que incluye adptador, batería recargable (SV 901) y cables de conexión.
Para uso exclusivo con Nintendo Game Boy® y Sega Game Gear®.

- El cargador rápido se puede usar directamente como un adaptador de corriente.
- Posibilidad de carga rápida de batería en dos horas.
- Función especial de descarga para alargar la vida útil de la batería.



Handy Power I
Handy Power II

Baterías recargables para usar con el cargador rápido SV 900. Incluye cinta/pinza y cables de conexión para Nintendo Game Boy® y Sega Game Gear. Sensor térmico incluido para evitar sobrecargas.
Fabricado con material resistente a los golpes.
-SV 901: 14 horas de juego con Nintendo Game Boy®. 2 horas de juego con Game Gear®.
-SV 902: 28 horas de juego con Nintendo Game Boy®. 4 horas de juego con Game Gear®.

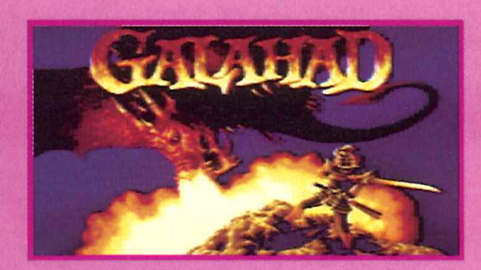


Carry Pouch –SV 905–

Resistente funda de transporte de PVC para Nintendo Game Boy®.
Incluye cinta para su transporte al hombro.
Equipado con una pantalla ajustable especial para proteger a la pantalla LCD de la luz solar directa.

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40

LO MÁS NUEVO









SEGA MEGA DRIVE

The Legend of GALAHAD

MEGADRIVE

By PSYGNOSIS

El fin del primer milenio se acerca. Son tiempos de barbarie y oscuridad, tiempos en los que la magia y la hechicería están por encima de reinos y coronas. Una época sombría que depende del arrojo de unos pocos para lograr la subsistencia de muchos.

En este infierno medieval destaca un reino por encima de todos los demás: el reino de Camelot, gobernado por el buen rey Arturo y su más fiel servidor, Sir Galahad, hijo de Lancelot el valiente, y el más bravo caballero que los tiempos han conocido.

En el otro extremo de los dominios de Arturo, hacia el oriente, entre brumas y la más espesa niebla, se sitúa la región de Kasako. En medio de ella se erige la torre de Tara, lugar en el que vive Miragor Cimeriano, seguidor de las demoníacas artes de Morgana, y uno de los más peligrosos brujos de la época.

En sus mente bulle en estos momentos un malvado plan: atraer a Arturo hacia sus dominios para hacerse con la totalidad del reino y convertir esas tierras prósperas y felices en un infierno dominado por la magia negra y gobernado por los no-muertos. Para lograr su plan Miragor ha logrado "sustraer" de la corte algunos de los más preciados tesoros del rey, junto con su posesión más valiosa: la princesa Leandra de Psignosia.

Ante esta noticia el rey no ha tenido otra salida que encomendar el rescate de la princesa a su más valiente caballero. Tú, en el papel de el elegido, Galahad, deberás salvar a la princesa y recuperar los tesoros del rey, para lo cual tendrás que enfrentarte al malvado hechicero y sus peligrosas huestes.

De esta manera comienza la última incursión de Psygnosis en el mundo de las consolas. Después de Shadow Of The Beast y Fatal Rewind (The Killing Game Show) le ha tocado el turno a otra versión de un clásico de Amiga (Leander), juego cuyo argumento se basa en una estrategia tan sencilla como divertida: encontrar un objeto a lo largo de cada nivel y buscar la salida al siguiente. ¿Sencillo?. Eso parece en principio, pero luego...

LOS SEÑORES DEL ACERO








Rebajas medievales

A lo largo del juego, Galahad puede incrementar el poder de sus armas mediante la visita a las tiendas que se encuentran distribuidas a lo largo de los diferentes niveles. Como es lógico, necesitaremos dinero para poder comprar poderosas espadas o resistentes armaduras, y éste lo obtendremos al eliminar a ciertos enemigos. Y como no podemos saber exactamente cuáles son, lo mejor es acabar con todo aquello que se nos ponga por delante...















El sello de Psygnosis

Bajo la simpre atractiva apariencia de aventura medieval, Psygnosis nos brinda un arcade de plataformas de los de toda la vida, aderezado con un protagonista que dispara en el más puro estilo Strider y con un número de fases tan elevado que asegura juego para meses. Destacan además los increíbles monstruos, -enormes-, que pueblan el juego y el genial scroll que decora las fases del exterior. Sólo un punto negro: quizás, a la larga, resulta un poco monótono y el haber incluído algunas acciones más, no hubiera estado nada mal. A pesar de este detalle: un gran juego.



Némesis

LO MÁS NUEVO



Galahad es uno de los platos fuertes que Sega nos tiene reservados para estas Navidades. Sin duda, el jueguecito tiene virtudes suficientes como para ser un auténtico éxito.



Los bellos decorados de Galahad tienen la estructura clásica de los juegos de plataformas, por lo que nuestro héroe, además de ser un buen luchador, deberá demostrar su dominio en las técnicas del salto si lo que quiera es llegar a completar con éxito su misión.

Por ora parte ¡cómo no!, los niveles están plagados de enemigos dispuestos a hacernos la pascua -léase arqueros, murciélagos o perros-, los cuales deberán ver bajados sus humos gracias al implacable poder de nuestra espada. Sin embargo, otros animales, -como por ejemplo el caballo-, nos serán de gran utilidad en algunos momentos y nos ayudarán a pasar algunos puntos complicados.

Bueno, no perdamos más el tiempo y corramos a rescatar a la princesa, que desde aquí oímos ya sus gritos de auxilio...



Una ayuda llamada caballo

Para acceder a algunas zonas del juego necesitaremos la ayuda de un amigo equino y su carruaje. Es necesario encontrar al caballo y montarse en el carro para, unz vez sobre él, saltar en el momento justo y llegar hasta esa crucial plataforma que, de otro modo, nos resultaría inalcanzable.





















LAS PUNTUACIONES



Plataformas

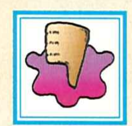
PSIGNOSIS / ELECT. ARTS
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0 a 3
Nº de fases: 21
Dificultad: Creciente a medida que avanzamos. O sea, bien.


83


84


82


El sistema de claves.

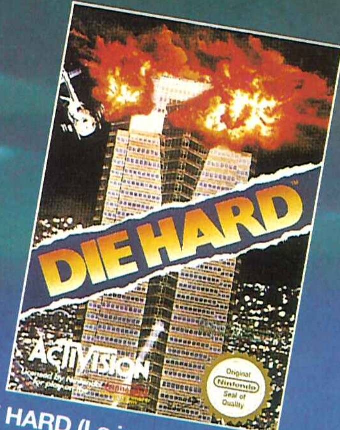

Un poco epetitivo.

82

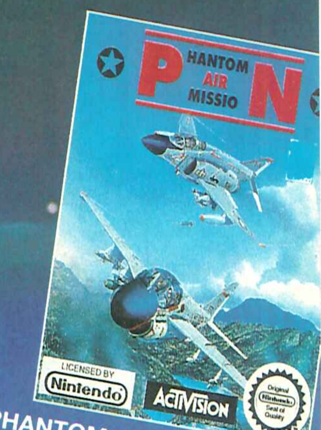
DIEZ EN ACCIÓN



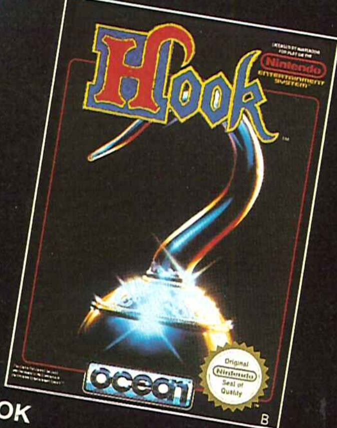
M.C. KIDS
Mick y Mack son los más colegas del país de Mc Donald. Muévete con rapidez por este país de locos. Y cuando ya sepas como jugar al derecho... ¡Atrévete a hacerlo al revés!



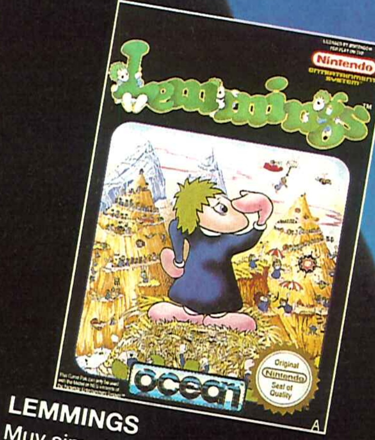
DIE HARD (La jungla de Cristal)
John Mc. Clane, policía de Nueva York. Holly, su mujer, rehén de un grupo de terroristas en el rascacileos Nakatomi. Ayúdales a reunirse en estas moviditas Navidades.



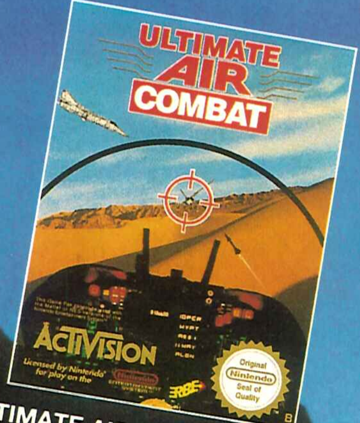
PHANTOM AIR MISSION
Vietnam, 1972, Jake "manos de hielo" al mando de su caza F-4 Phantom. Arriesgadísimas misiones, constantes enfrentamientos... ¡No hay descanso!



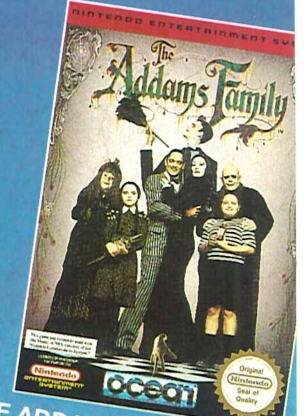
HOOK
Peter Pan ha crecido, ha pasado mucho tiempo. Pero el Capitán Garfio no ha olvidado su venganza. Ha secuestrado a sus hijos y Peter Pan ha de volver al país de "Nunca Jamás" con los Niños Perdidos y Campanilla.



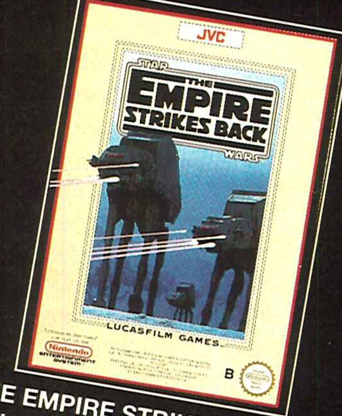
LEMMINGS
Muy simpáticos pero super patosos. Caen en barrancos, ríos y trampas mortales. Armate de valor y sobre todo de paciencia. Sin tí este mundo de muñecos llegará a su fin.



ULTIMATE AIR COMBAT
Luigi Don Gwano es un tirano que tiene atemorizado a todo el Imperio. Ya no hay quien le pare. Excepto tú, tu habilidad y los 3 aviones tecnológicamente más avanzados del mundo.



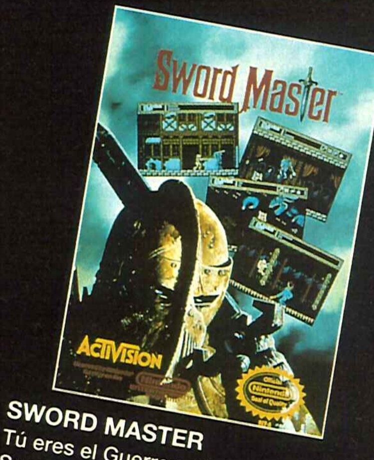
THE ADDAMS FAMILY
Recorre la mansión de los Addams en compañía de Gómez, evita todas las trampas, almas en pena y demás habitantes, y reúne un millón de dólares. ¡Hay que salvar a Morticia!



THE EMPIRE STRIKES BACK (El imperio contraataca)
La batalla contra el Imperio es cruel e incesante. Lucha en los gélidos campos de Hoth y prepárate para el enfrentamiento final contra Darth Vader. Has de ser astuto, rápido y mortal.



GALAXY 5000
Nueve peligrosos planetas donde se lleva a cabo la carrera espacial más especial que hayas vivido jamás. Elige tu turbonave y ... ¡Pista!



SWORD MASTER
Tú eres el Guerrero Supremo: Sword Master. Tienes un Reino que salvar y no es tarea fácil superar los distintos niveles. ¡Para eso tienes tu espada maestra!



ENTERTAINMENT SYSTEM™

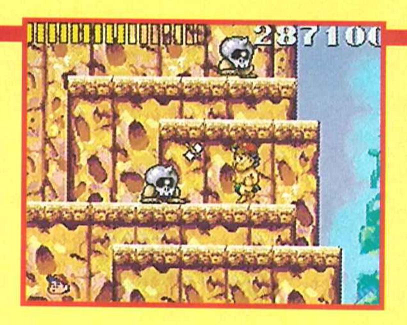


ERBE SOFTWARE S.A.
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

LO MÁS NUEVO

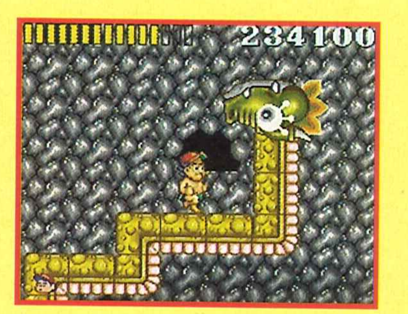
SUPER NINTENDO













Master Higgins ha vuelto para protagonizar sus adictivas aventuras en los 16 bits de Super Nintendo. Hudson Soft, ha puesto en práctica su sabia y docta mano para crear un arcade de coloristas gráficos y estudiada jugabilidad, que mantiene en todo momento la línea habitual de uno de sus personajes favoritos, Master Higgins, héroe de todas las Adventure Islands para NES, Game Boy y Turbo Grafx.

Durante años, nuestro querido Master ha mantenido la isla de la aventura a salvo de toda criatura extraña y hostil, y, en múltiples ocasiones, ha entablado fiera lucha contra los elementos.

Afortunadamente, esos tiempos han pasado a la historia y Master Higgins, se encuentra en estos momentos junto a la bella Jeannie Jungle observando románticamente las estrellas... ¡ pillín, pillín!

Pero, cuando la pareja estaba en lo mejor, un zumbido bajó de los cielos, y el perverso Dark Cloak se personificó ante los dos enamorados. Con un alarde de malicia contenida, lanzó un hechizo malayo y convirtió a la bella Jeannie en una escultura de granito puro. No contento con eso, y por si había duda de sus malvadas intenciones, se la llevó a su lejana fortaleza en Montaña de Hielo.

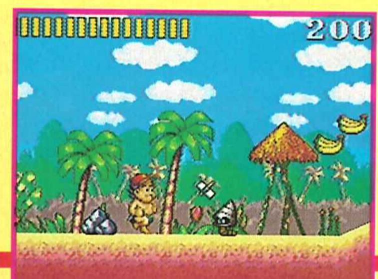
Master apretó sus puños, miró hacia el cielo y llamó a su águila favorita para que le transportara lo más cerca posible del nefasto lugar. En un abrir y cerrar de ojos, nuestro amigo Master Higgins se encontraba en un bello paraje de su isla, lugar desde el que debería dar comienzo su odisea consolera.

De esta forma, y después de un estupendo zoom con rotación incluída en el que nuestro querido personaje cae desde los cielos, nos metemos de lleno en Super Adventure Island,

Nuestra misión consistirá en atravesar cinco grandes fases ➤











El sello de Yuzo Koshiro

Os advertimos, melómanos de la consola, que este cartucho de Hudson Soft tiene una de las bandas sonoras más alucinante y marchosas de todos los tiempos.
Ha sido compuesta por el genial Yuzo Koshiro, autor de gran fama en Japón y que cuenta en su haber partituras tan geniales como la del Actraiser, Streets of Rage o Revenge of Shinobi. Toda una garantía de éxito musical.



LA ISLA DEL COLOR











Bonitos gráficos, gran jugabilidad, mucha variedad... pero sobre todo, melodías geniales. Así es como se define este Super Adventure Island.



Muelles y bonus

En algunas fases del Super Adventure Island, podréis acceder a interesantes niveles de bonus. Para encontrarlos tendréis que disparar a cierto lugar de la pantalla y, cuando escuchéis un tintineo, saltar hacia arriba en ese mismo sitio. Una estrella aparecerá en pantalla y os permitirá el acceso a la dichosa fase. Una vez dentro de ella vuestro objetivo será saltar de muelle en muelle y, si vuestra habilidad os lo permite, conseguiréis ventajas como vidas extra o una bonita visión de la vía láctea.







Cuando la música es arte

Hay una cosa en este cartucho que destaca sobre la notable calidad total del juego, y es el apartado sonoro. Por muy buenos y coloristas gráficos que tenga y por mucho que nos regale una jugabilidad de alta factura, la excelente banda sonora se eleva sobre las restantes cualidades, incitándonos en todo momento a pasar de fase para seguir escuchando estas preciosistas partituras. Pero eso no quiere decir que nos tengamos que olvidar de los demás aspectos, tan solo quiero reconocer la fantástica labor de este músico que ha contribuido de una forma decisiva a elevar la calidad de un juego ya de por sí, muy bueno.

The Elf

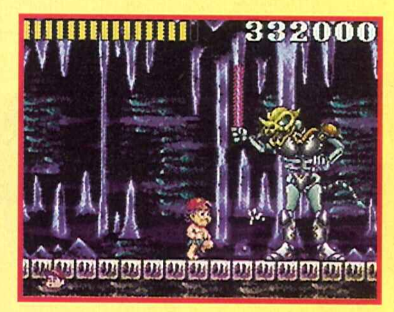




Hay veces en las que uno corre el riesgo de parecer simple. Pero cuando tienes que escribir algo sobre un juego como éste, ¿qué vas a decir? Pues que los gráficos son súper vistosos. ¿o es que no os habíais dado cuenta?



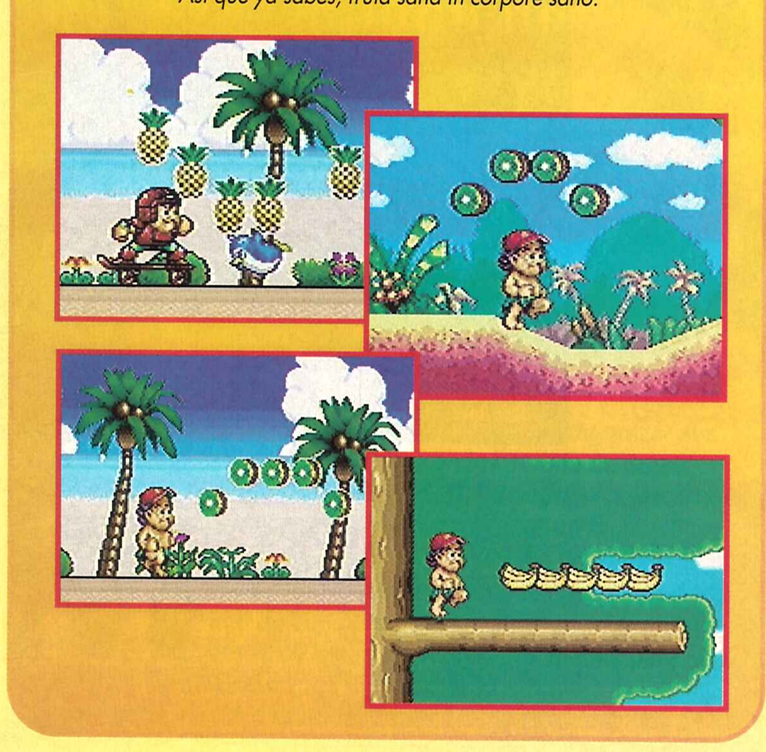






Fruta sana

Otro de los objetivos de este Adventure Islands, además de avanzar y acabar con los enemigos, es mantener tu barra de energía lo más alta posible. Y para ello tendrás que consumir continuamente la fruta que aparecerá a lo largo y ancho de todas las fases. Por cierto, si tropiezas con los pedruscos, también descenderá esta energía. Así que ya sabes, fruta sana in corpore sano.



horizontales, con varios niveles cada una y el correspondiente enemigo final de portentosas dimensiones.

Para afrontar los peligros, Master Higgins contará con su portentoso salto y con una serie de armas, como hachas de trayectoria parabólica o boomerangs multidireccionales, que podrá ir recogiendo a lo largo del juego. Además, en ciertas fases encontrará un monopatín con el que se desplazará más rápido, e incluso en algunos momentos estelares Master Higgins podrá llegar a nadar en las cálidas entrañas de una ballena.

Bueno, como sabemos que Jeannie Jungle no puede esperar ni un minuto más, te dejamos a solas con este bonito cartucho de coloridos paisajes, celestiales melodías, un más que adictivo desarrollo y una jugabilidad de esas que sólo Hudson Soft y la serie Adventure Island ha sabido regalarnos año tras año.

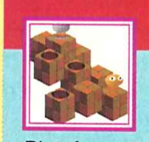








LAS PUNTUACIONES



Plataformas

HUDSON SOFT

Nº jugadores: 1

Nº Continuaciones: 2

Nº de fases: 5

Dificultad: ¡Imagínate perdido en una isla desierta!



85

96

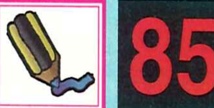
90



La música de Yuzo Koshiro, los coloristas gráficos y la tremenda adicción. Niveles de bonus.



Una vez más, se echan en falta más fases.



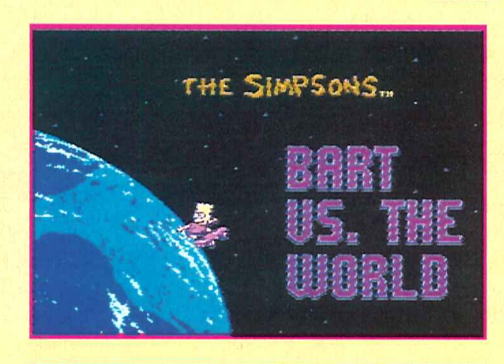
90

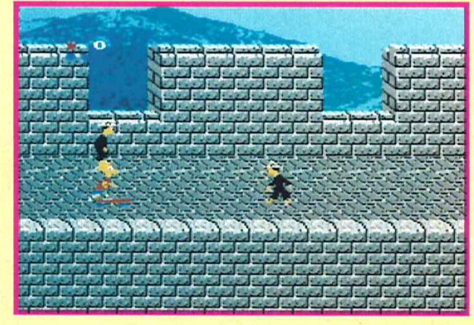

THE BLUES BROTHERS...
LLEGA A TU CONSOLA.
THE BLUES BROTHERS
GAME BOY
Nintendo
TITUS
THE BLUES BROTHERS
The New Hit Adventure Game Starring Jake and Elwood
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
TITUS
Official Nintendo Seal of Quality
MADE IN JAPAN REV-A
. METIERON EL MIEDO EN EL CUERPO A LA POLICIA.
. VOLVIERON LOCOS A LAS MULTITUDES.
. REDEFINIERON LA MUSICA ROCK' N' ROLL
Y AHORA.......ESTAN PREPARADOS PARA VOLVER A HACERLO.
Disponible para:
GAMEBOY
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
© 1991 TITUS. All rights reserved.
TITUS
PRO-IN
División SOFTWARE
Marques de Monteagudo, 22 bajo
Telefs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax: 361 26 06
28028 MADRID
- Nintendo, Nintendo Entertainment System, Game Boy, and the Official Seals are trademarks of Nintendo.
- The Blues Brothers copyright and trademarks are owned by Broadway Video Inc. and/or NBC Inc. All rights reserved.

NINTENDO

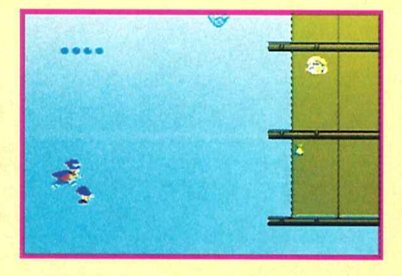
THE SIMPSONS
BART VS. THE WORLD

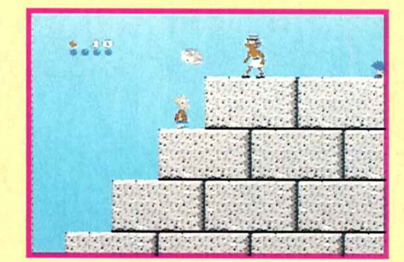
NORTH POLE
HOLLYWOOD
EGYPT
CHINA
MATT GROENING





Bart está ya listo para iniciar un peligroso viaje alrededor del mundo. ¿Te atreves a acompañarle? Si lo haces, te aseguramos que no te arrepentirás.

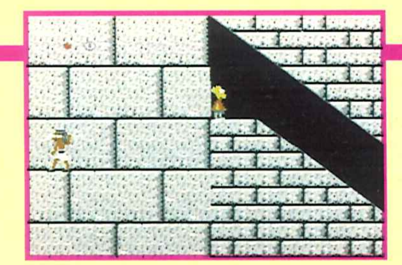


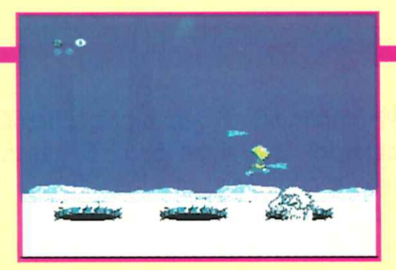



TODOS CONTRA BART



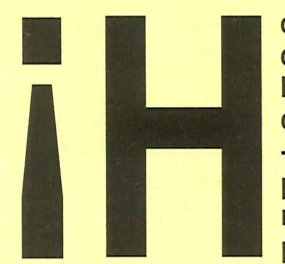












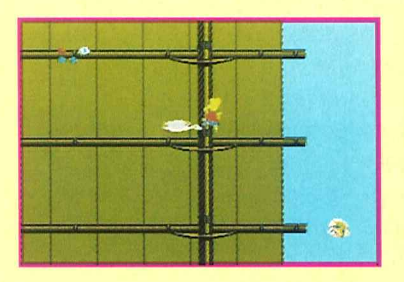
¡Hola consolega!, soy Bart Simpson y tengo que contarte una cosa increible que me ha pasado. Resulta que he ganado el concurso de dibujo del Show de Krusty -sí, créeme, no es broma-, y me han premiado con un viaje alrededor del mundo. ¡No veas cómo me lo voy a pasar por ahí haciendo todo tipo de trastadas!

El caso es que, aunque estoy muy contento, esto me huele un poco a chamusquina porque, para ser sincero, mi dibujo era más bien malillo y eso de ganar así como así... No me fío.

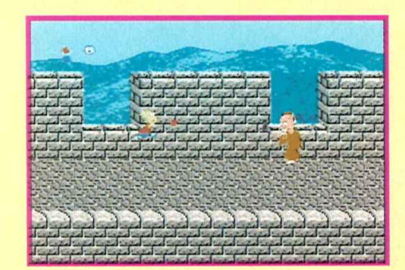
"¿Míster Burns?. Soy Smithers, su pelota, digo empleado, favorito. Sí, el plan a salido perfecto y los Simpsons salen mañana para su viaje sin retorno. Sí, sí, ya sé que desde que Hoomer Simpson entró en la empresa no hemos tenido más que pérdidas... Sí, ya he recibido la contestación de sus familiares y están todos preparados para eliminar a los Simpsons... No se preocupe, no tienen escapatoria... Muchas gracias señor, ya sé que el plan era magistral..."

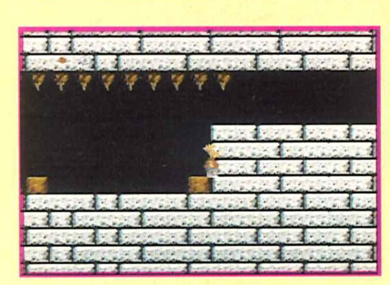
¡Oye, pues es cierto, Bart y su familia van a ser víctimas de una espantosa maquinación! ¿y tú qué vas a hacer? ¿Te vas a quedar ahí mirando?.

Pero antes de salir en su ayuda, contesta a estas preguntas para ver si podemos confiar en tí: ¿Te gusta hacer travesuras?, ¿sabes montar en ►









Jugando a jugar

En cada uno de los países que recorras, encontrarás un juego de azar con el que podrás obtener algunas ventajas. Podrás jugar tantas veces como quieras hasta que logres ganar, y recibirás tu recompensa en forma de Krustys coleccionables. ¡Una aliciente más para el juego!

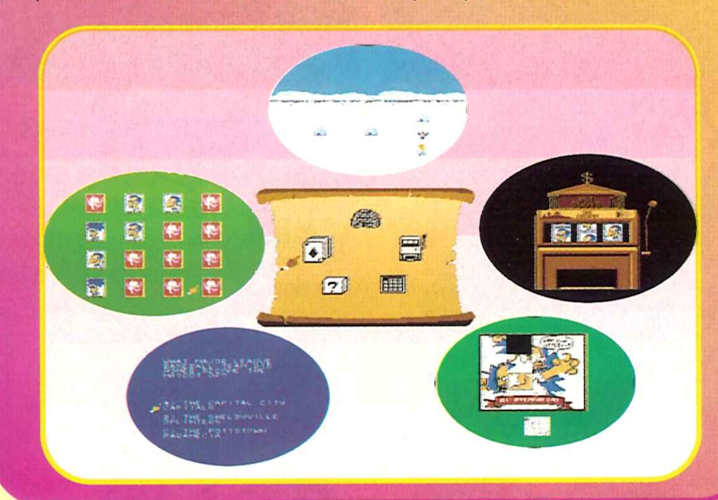
Puzzles deslizantes: deberás recomponer el dibujo deslizando los pedazos de un lado a otro. Usa la cabeza...

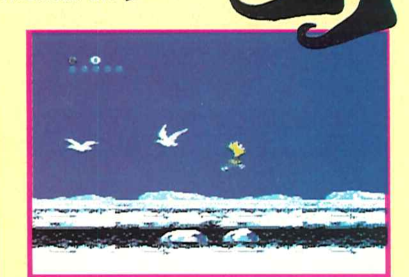
El enigma de los Simpsons: demuestra cuánto sabes de los Simpsons contestando correctamente a tres preguntas sobre sus andanzas. ¿Te has perdido algún capítulo de la serie?.

Máquina tragaperras: consigue tres personajes iguales deteniendo con habilidad los rodillos. Es más difícil de lo que parece.

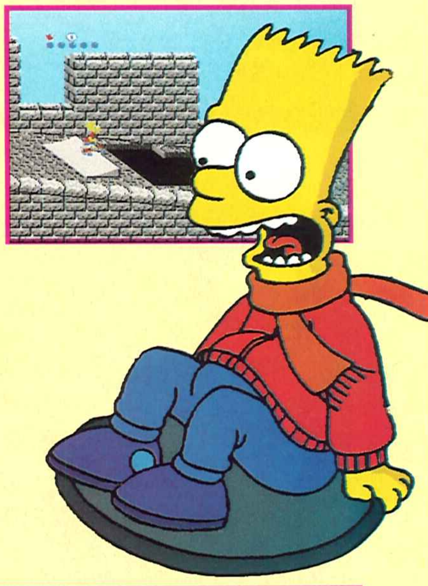
Juego del iglú: adivina dónde está la cabeza de Krusty siguiendo con atención el cubilete adecuado.

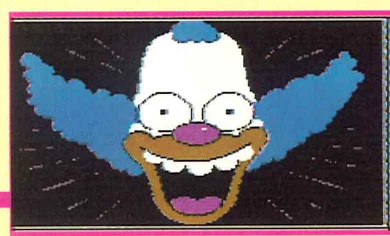
Juego de cartas: tendrás que usar tu memoria y capacidad de concentración para encontrar las cartas que forman pareja y destapar todo el panel. Sólo tienes cinco intentos, no te equivoques...

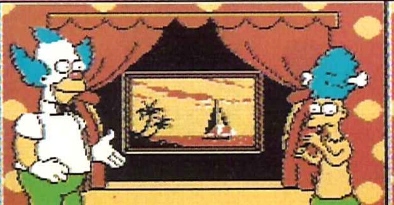


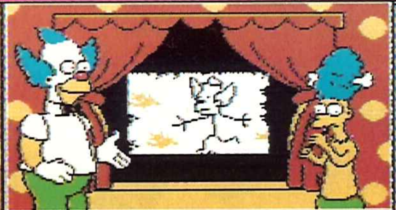


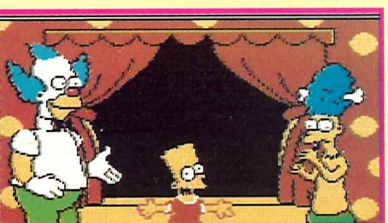




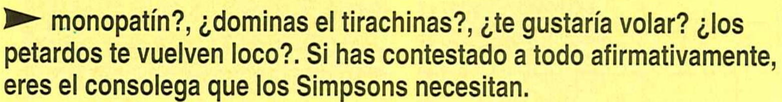








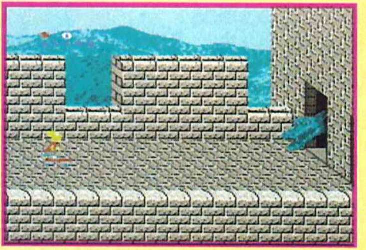




monopatín?, ¿dominas el tirachinas?, ¿te gustaría volar? ¿los petardos te vuelven loco?. Si has contestado a todo afirmativamente, eres el consolega que los Simpsons necesitan.

Ahora sólo te falta embarcate en este peligroso viaje alrededor del mundo y tratar por todos los medios a tu alcance -que serán muchos-, que los numerosos parientes que el Sr. Burns tiene repartidos por todos los países no consigan capturar a tu amigo Bart. Si se ponen pesados, ya sabes... ¡un buen petardazo a tiempo hace maravillas!

Bueno, ya tienes todo listo y preparado para iniciar una aventura que te llevará a través de la Gran Muralla China, de los Glaciares Árticos, de las Pirámides egipcias, del Valle de los Reyes y de los estudios de cine de Hollywood. Pero recuerda: en todos ellos te aguardan peligros mil... ¡y diversión sin fin!





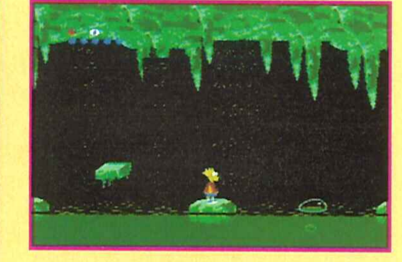
El Bart de siempre

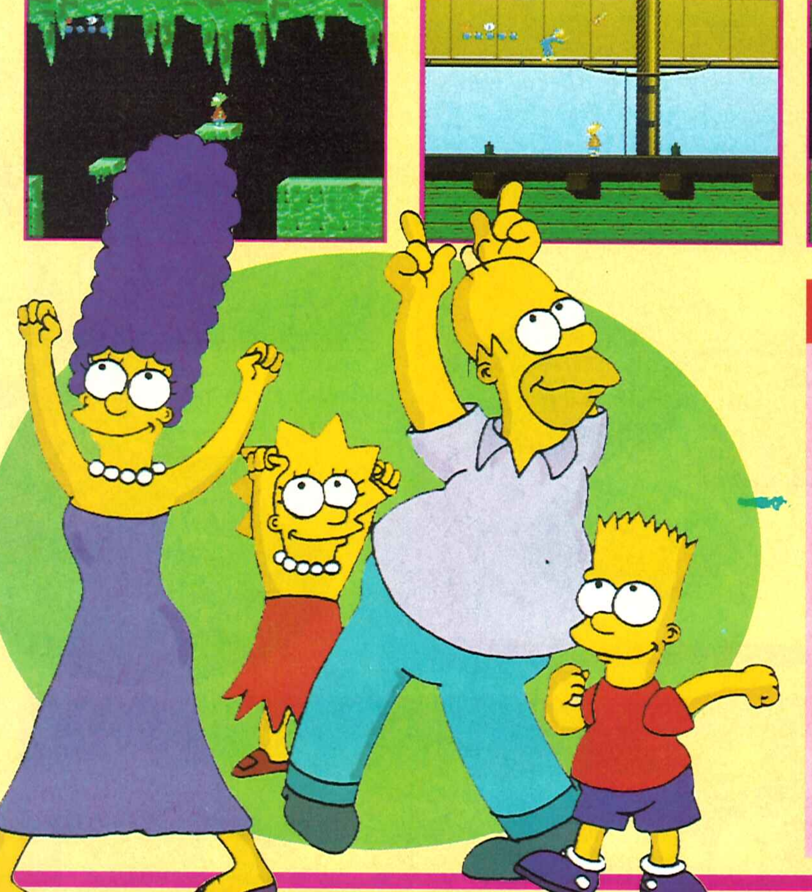
Lo primero que descubres cuando conectas esta nueva aventura de los Simpsons es que ha evolucionado poco con respecto a la primera: los gráficos son los mismos, la mécanica es muy semejante, la dificultad igual de elevada y la melodía la misma que todos conocemos.

¿Esto importa? No lo sé. Lo que sí sé es que el juego es divertido, interesante y simpático y conseguirá hacerte pasar largas horas de diversión sin otro requisito que el de ser un hábil plataformeador con instintos tan gamberros como los de Bart. Únele a ésto que tendrás que usar la cabeza para resolver algunos minijuegos y obtendrás una aventura realmente variada, a la altura de lo que Bart se merece.

Teniente Ripley







LAS PUNTUACIONES



Plataformas

ACCLAIM
Nº jugadores: 1
Dificultad: Un poquillo alta.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases:4





La variedad de acciones, la jugabilidad



Pocas innovaciones con respecto al primer juego.

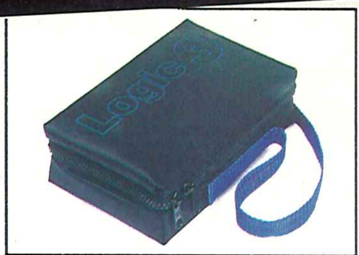








LOGIC THREE PARA NINTENDO® GAME BOY Y SEGA® GAME GEAR



Bolsa GameBoy
Bolsa GameGear
Nylon ultraresistente / Gran capacidad para almacenar cartuchos.

NI SIGMA RAY
–NES 8 bits–
SG SIGMA RAY
–SEGA 8/16 bits–
Autofuego / Microinterruptores protegidos / Cuatro ventosas estabilizadoras

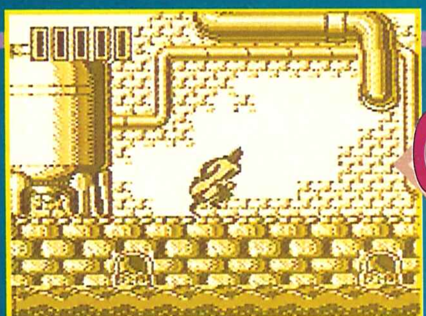
Adaptador para coche
Permite conectar la consola al encededor del coche / Compacto y fácil de usar.

Adaptador de baterías
Permite conectar la consola directamente a la red / Cables extralargos que facilitan el movimiento.

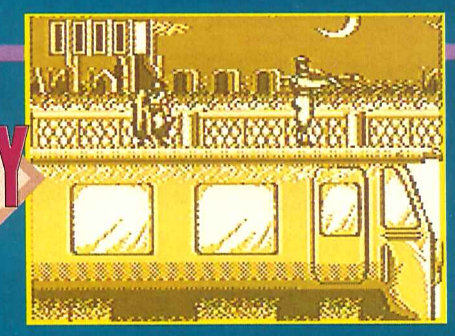
Logic 3

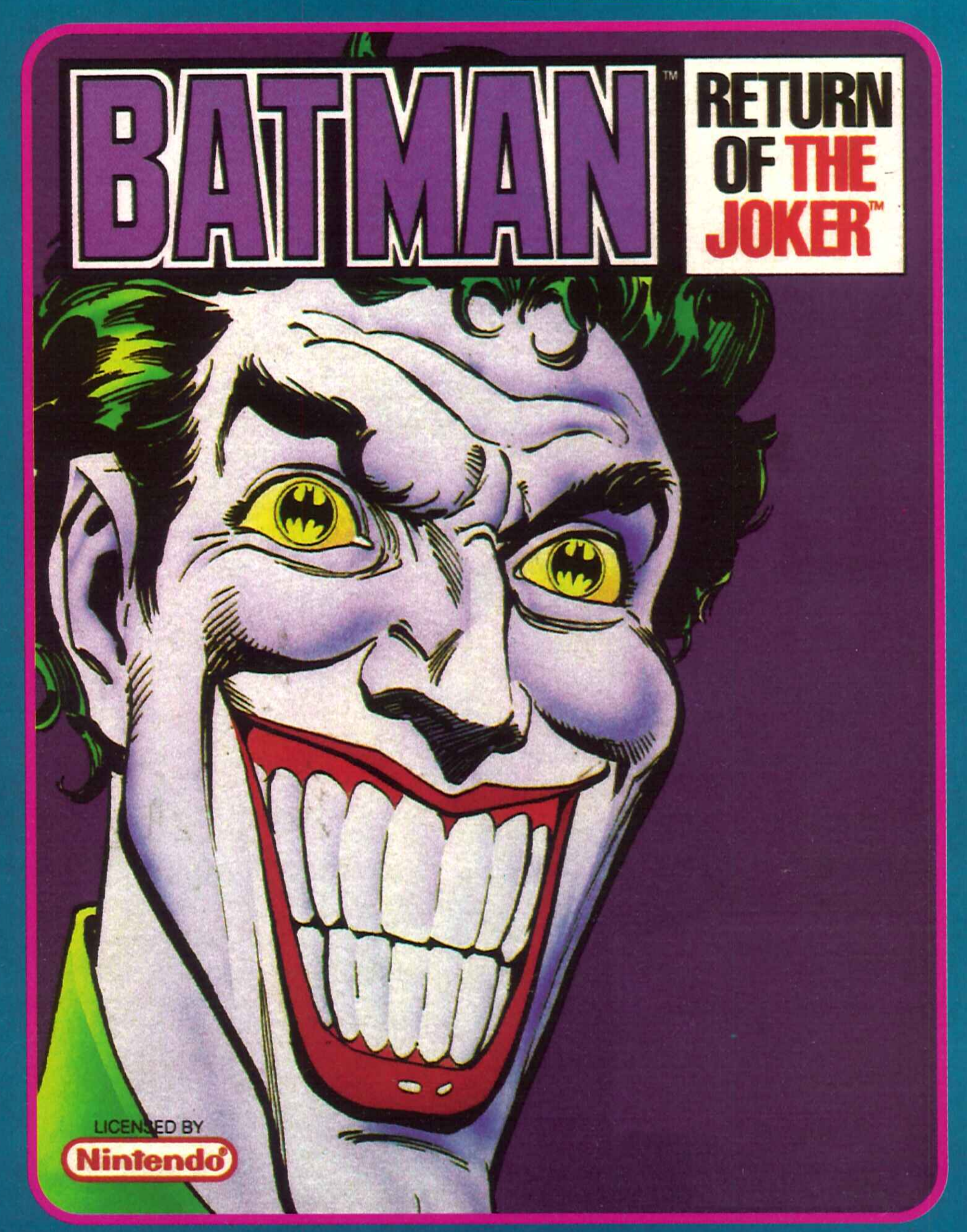
® Nintendo Game Boy es una marca registrada de Nintendo.
® Sega Game Gear es una marca registrada de Sega.

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40

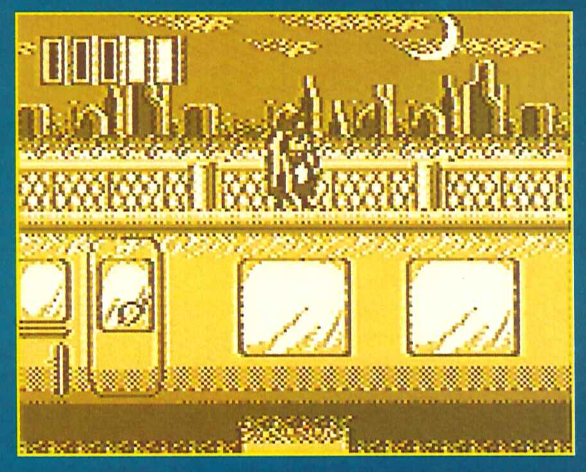








LA SOMBRA DEL CABALLERO DE LA NOCHE



Gotham City vuelve a convertirse en el escenario de las atribuladas andanzas de este hombre-murciélago que, -huérfano por causa del crimen organizado-, juró combatir el mal hasta el fin de sus días. Aunque en ello le fuera la vida.

Por ello, en su anterior aventura consolera el misterioso hombre de la capa negra luchaba por liberar a Gotham City del terror y la violencia. Y por ello se va a embarcar esta vez en la búsqueda de unos metales preciosos que están desapareciendo de las minas de Gotham.

Estos valiosos minerales se emplean para fabricar un potentísimo explosivo y, al parecer, el malintencionado Joker -enemigo número uno de nuestro alado héroe-, se está haciendo con una buena reserva de ellos para volar por los aires a toda Gotham City y llevar así a cabo su anhelada venganza. La ciudad, agotados todos sus recursos policiales, se aboca a un futuro incierto... Pero una majestuosa sombra sobrevuela la ciudad, es... ¡Batman! quien de nuevo se pone en tus manos para que juntos podáis librar una nueva y divertida batalla contra el mal.

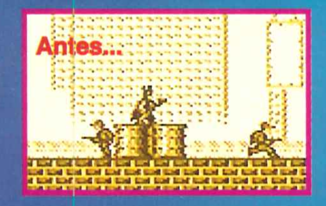
De esta forma tan emocionante entrarás en un juego compuesto por cuatro niveles llenos de acción en los que deberás demostrar tu indudable habilidad en el manejo de "la fenómeno".

El primero de estos niveles transcurre en las alcantarillas de la ciudad, y allí deberás hacer frente no sólo a cientos de ➤

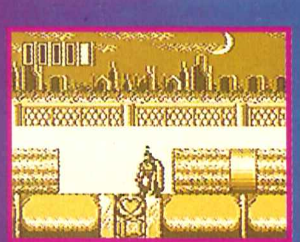
La evolución del murciélago

En estas pantallas podemos ver la evolución que ha sufrido Batman con respecto al juego que protagonizó hace algún tiempo. Su primera aparición en la Game Boy fue muy buena, pero esta es genial. En el primer Batman encontramos el fallo del microscópico tamaño de su protagonista, pero esta nueva versión no sólo ha solucionado este problema con creces, sino que la borrado por completo del mapa gracias, además, a una animación totalmente espectacular.







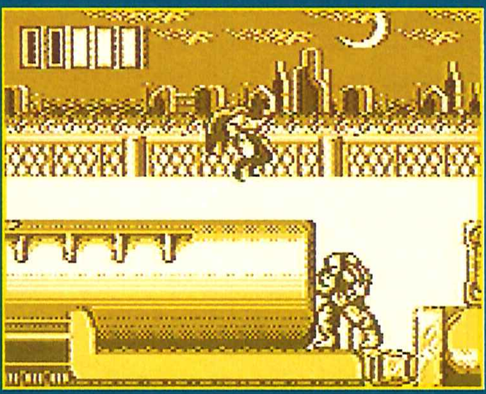




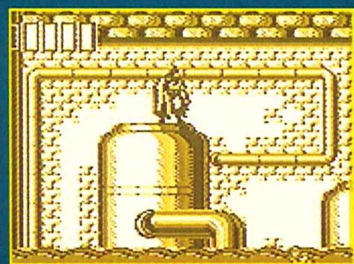






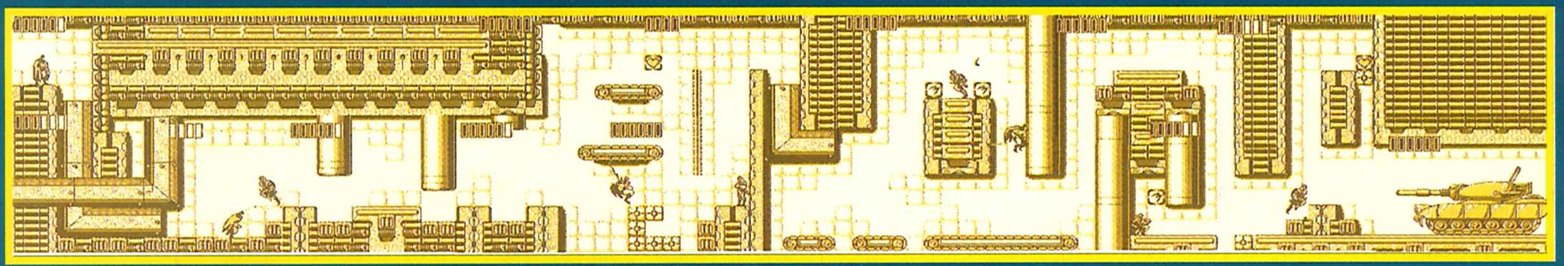


El juego consta de cuatro niveles diferentes. A los tres primeros podrás acceder directamente, pero si quieres llegar al cuarto y último, -en el que se encuentra el Joker en persona-, deberás finalizar con éxito todos los demás. No sabemos si nos hemos explicado muy claramente, pero bueno...





Instantáneas variadas que muestran, por un lado, la gallarda pose que adopta nuestro murcielagudo protagonista cuando se detiene (para pensar, claro, nunca para descansar), y, por otro, la total contundencia de sus puñetazos.



LO MÁS NUEVO

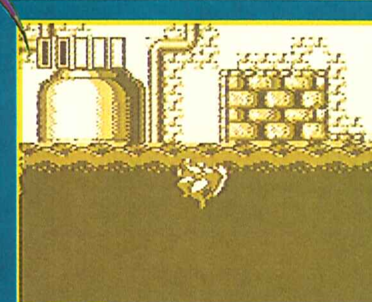
➤ enemigos, sino también a la fuerza de las aguas fecales -¡qué asco!-, que el Joker maneja a su antojo. De superar las vicisitudes que se abren a tu paso, lucharás con Dark Claw, un jefe de nivel con pinta de orangután cuya potencia de puñetazo le hará realmente duro de pelar. En la segunda fase deberás atravesar una tienda de maquinaria, enfrentarte con un enorme tanque y terminar derrotando a todo un guerrero Shogun.

El tercer nivel se desarrolla en un tren en marcha que te lleva directamente a un guardián, mitad luchador mitad bailarín, llamado Foul Ball y que, -de derrotarle-, dará paso a la última fase, la Guarida del Joker, donde deberás afrontar la definitiva batalla ante el ser más malvado que hayas visto en los últimos meses.

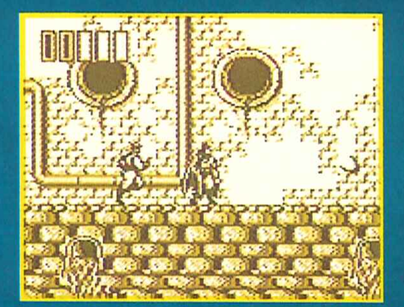
Pero no te preocupes, porque aunque la misión parece difícil, Batman te ayudará enormemente gracias a la tremenda fuerza de sus puños, la contrastada eficacia de sus batarangs y sus increíbles dotes para trepar por las paredes y lanzar ganchos.

Joker, échate a temblar. Batman y miles de "gameboyeros" de pro van directamente a por ti.

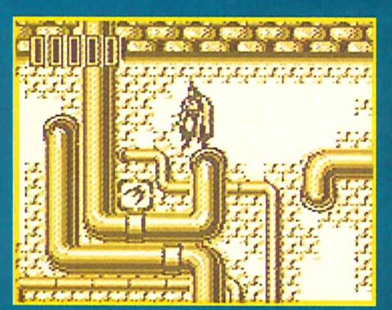


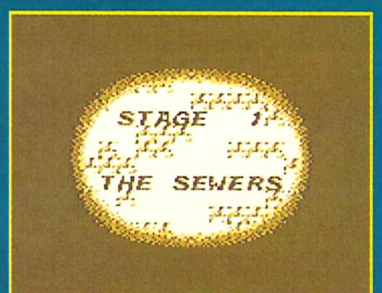


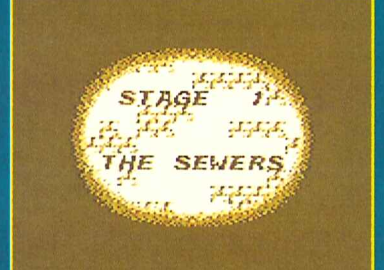
Las alcantarillas, la ciudad de Gotham... cualquier escenario es bueno para que nuestro amurcielagado héroe demuestre al joker que con él no se juega. Aunque, pensándolo bien, nosotros es exactamente lo que vamos a hacer con Batman: ¡jugar a tope!

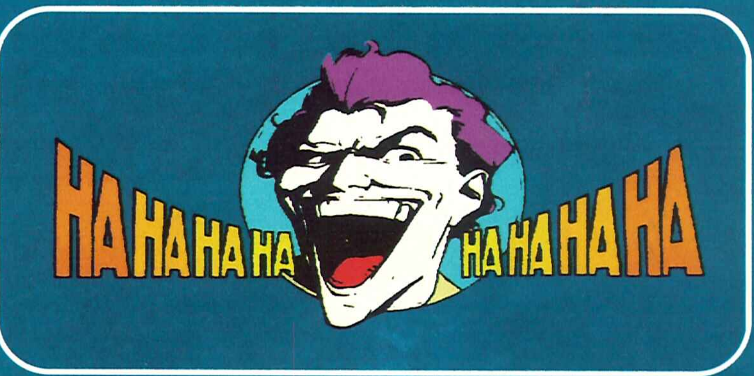








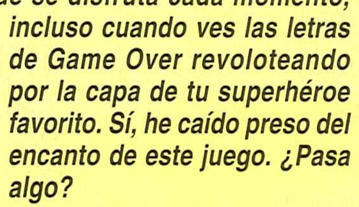


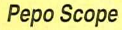


Realmente "batbueno"

***S**obresaliente sería el calificativo más indicado para este súper cartucho de Sunsoft. Porque ¿qué se puede criticar de unos gráficos tan conseguidos, de una dificultad tan sutil, de un sonido tan variado y barroco, de una jugabilidad tan inmensa...?*

Batman, Return of the Joker, es de ese tipo de juegos hipnotizantes con que sueñas en el momento de acostarte después de haberte pasado horas jugando y que se disfruta cada momento, incluso cuando ves las letras de Game Over revoloteando por la capa de tu superhéroe favorito. Sí, he caído preso del encanto de este juego. ¿Pasa algo?




Pepo Scope

LAS PUNTUACIONES

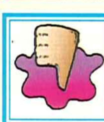

Arcade

SUNSOFT
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 4
Nº de fases: 4
Dificultad: ¿ Puedes dominar tus movimientos ?

 91


Los efectos del agua de la fase uno y del tren de la fase tres.

 91


Que el otro batman te parecerá ahora una birria.



 93


92

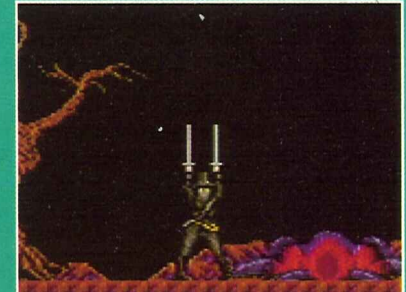


DESDE AHORA SERAS
EL MAS PODEROSO
Elige tú el nivel
Salta mas alto
Golpea mas fuerte
Vidas infinitas
Invencible
Mas velocidad
Potencia más de
100 videojuegos
POR SOLO 6.500 pts.
GAME GENIE
Este es el Game Genie
sólo para Nintendo Nes
Game Genie en tu
consola
Famosa
EL NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS

GAME GEAR

CHAKAN: the forever man











En el reino del horror

Chakan es un personaje del cómic japonés cuya misteriosa imagen y pérfida figura embrujó a los fanáticos de las historias de terror orientales.

Embuído en un traje negro y apañado con un sombrero a lo zorro del mismo color, este sacerdote místico tuvo la osadía de retar a la muerte a un duelo marcado por el filo de las espadas. Venció, y aunque su fama se extendió por todos los mundos, su victoria tuvo funestas consecuencias: la muerte, en su derrota, se llevó consigo su magia y todos sus poderes. Ahora, Chakan debe recorrer los laberintos del Ser de la Hoz para recuperar lo que un día fue suyo.

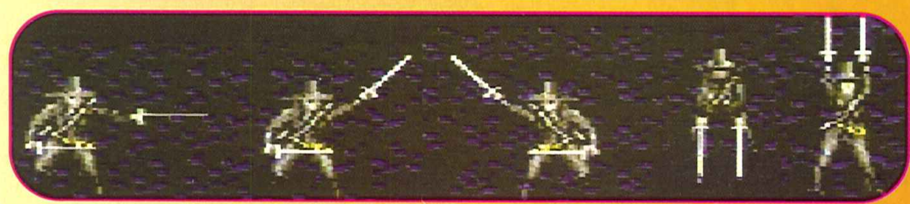
Rodeado por el mismo espíritu tenebroso que impera en el comic, el sacerdote debe enfrentarse a los seres que vigilan la cámara de la muerte, ataviado únicamente con dos afiladas espadas que maneja como si fueran sus brazos. En el juego que Sega presenta para Game Gear, el miedo sólo deja lugar para una técnica laberíntica inigualable sobre la que descansan muchos más escenarios de los que se pueda imaginar. Eso, y muchas puertas. Entradas a otros tantos laberintos en los que, si bien no abundan los enemigos, reina una estructura de plataformas absolutamente asombrosa.

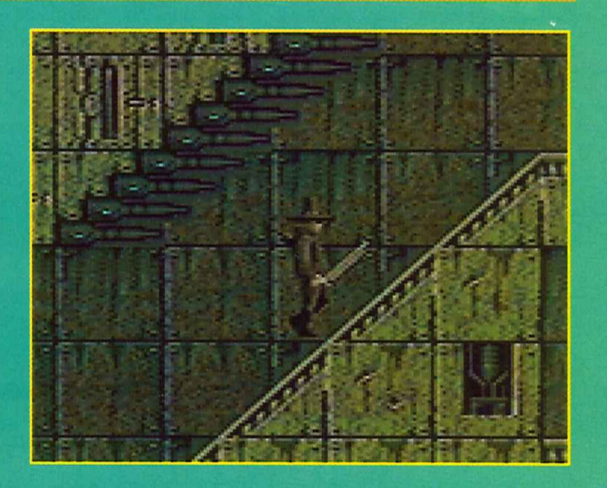
Esperamos ver pronto el espíritu Chakan en Mega Drive. Seguro que nos descubre muchas más cosas. Por difícil que pueda parecer.

Estos son mis poderes

Chakan es un auténtico experto en el manejo de espadas. Es su mayor virtud, junto a la magia que otrora poseyera y la muerte le arrebatara. Y aquí tenéis los movimientos que demuestran su poder. Hacia arriba, abajo, como una bola asesina... cualquier posibilidad es válida cuando se trata de defenderse... ¡o de atacar!







Nunca la Game Gear había albergado un personaje tan tétrico, tan místico, tan siniestro... Chakan, un juego todo carácter.

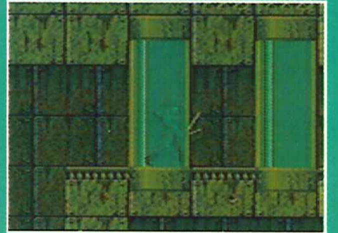


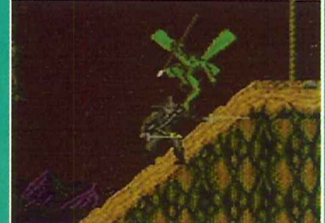














El diablo anda suelto

Chakan es un tipo distinto. Como el juego. Desde el rostro blanquecino de arquetipo de sacerdote en La Profecía a los seis millones de laberintos que lo rodean, pasando por la figura de los pocos enemigos que consiguen retar al pseudo héroe. Seguramente es eso lo que se pretendía conseguir: el terror. De ahí que todo signifique angustia, que los gráficos sean tan oscuros, que los parajes tan desolados y que no existan marcadores (a lo mejor es mi copia "exclusiva" en chips, que en esto no estoy dispuesto a mojarme). Pero hay una cosa clara: Chakan es de lo mejor que se ha hecho últimamente para la portátil de Sega.

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: La derivada de tu sentido de la orientación.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 7 puertas grandes





89



80

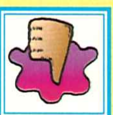




91



Animaciones fantásticas, inmejorables movimientos, sórdidas músicas.... ¡es especial!



Es demasiado sórdido. Todo está envuelto en una oscuridad aplastante.



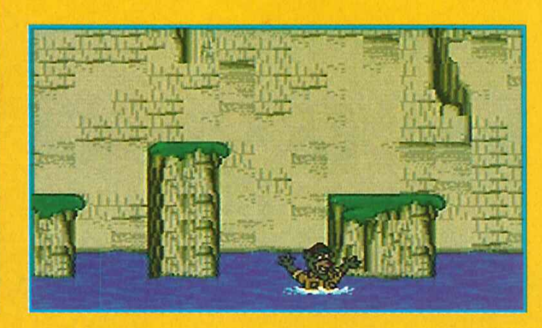
90







EL OSO MÁS AIROSO



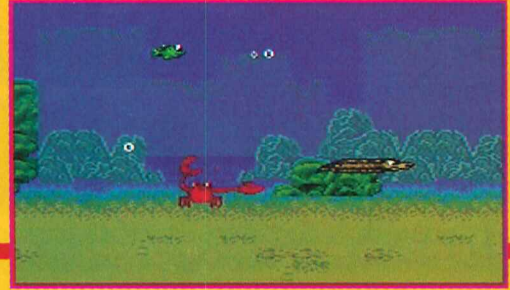
En la encrucijada del mundo encontraréis un pequeño bar llamado Louis Place, donde se reunen todos los intrépidos aventureros amantes del aire. Nuestro héroe Baloo ha pasado allí muchas tardes, soñando con volar a algún recóndito país y encontrar un tesoro tan grande que le permita vivir relajado durante el resto de su vida.

En una de estas tardes nostálgicas, nuestro amigo escuchó la leyenda de una antigua civilización que vivió hace mucho tiempo en el interior de la selva y que guardaba con celo una increíble posesión: el Poder del Universo. Era ésta una civilización poderosa y próspera, pero un día, sin saber porqué, desapareció sin dejer rastro. Al inspeccionar el lugar donde antes estuvo esta tribu se descubrió un símbolo con un mensaje en el que se decía que quien descifrara el significado del símbolo desentrañaría el secreto del Poder del Universo. Pero el símbolo se rompió en cuatro pedazos y se disgregaron por la zona más peligrosa de la selva .

Sueños de riqueza y poder se filtraron en la mente de nuestro amigo Baloo, y sin pensárselo dos veces, se puso en camino para recuperar la preciada piedra. Vosotros, ¡claro!, acompañaréis a Baloo en la más peligrosa y divertida de sus aventuras. Pero tened cuidado, porque todo tipo de personas y malvadas criaturas acecharan tras cada uno de vuestros pasos.

En un principio deberéis recuperar los trozos del símbolo recorriendo cuatro peligrosas fases que transcurren por los parajes más exóticos que podáis imaginar. Si lográis superar con éxito estas pruebas, os esperan tres fases más plagadas de peligros. Primero habrá que triunfar en un duro combate aéreo y luego... ¿Queréis saberlo?. Pues adelante, introduciros en la magia de este brillante juego y poned a prueba vuestro temple. Baloo os lo agradecerá.





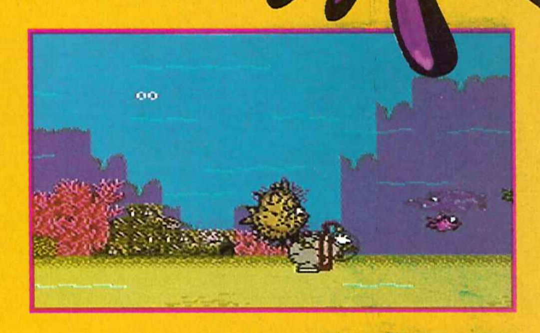


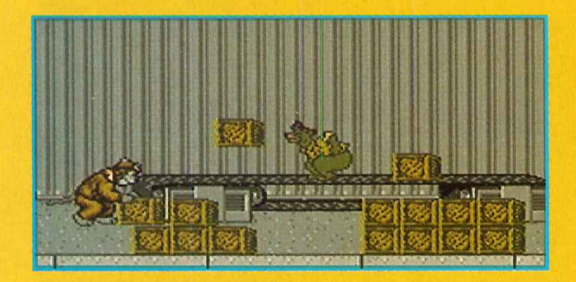












Tale Spin se puede definir de muchas maneras. Decir que es un juego imprescindible es una de ellas.





Colorista, divertido, adictivo...

Si eres de los que disfrutan a tope con las "pelis" de dibujos animados -seguro que lo eres-, con este juego protagonizado por Baloo vas a disfrutar exactamente lo mismo. Unos gráficos geniales te sumergirán en una aventura espectacular y súper variada en la que habrá momentos en los que no sabrás si estáis jugando con la consola o si estás viendo una película. Pero no pienses que sólo vas a divertirte con los gráficos. No señor, una jugabilidad apasionante y la sorpresa que supone cada nueva fase harán que no dejes de alucinar ni un segundo. Lo tiene todo para convertirse en uno de tus cartuchos preferidos.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES

Aventura

RADIANCE Y NEC
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 5.
Nº de fases: 7.
Dificultad: ¿ Un oso pilotando un avión?



92

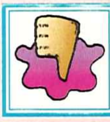


85



94


Todo: el personaje, la simpatia, los gráficos, el desarrollo, la adicción...

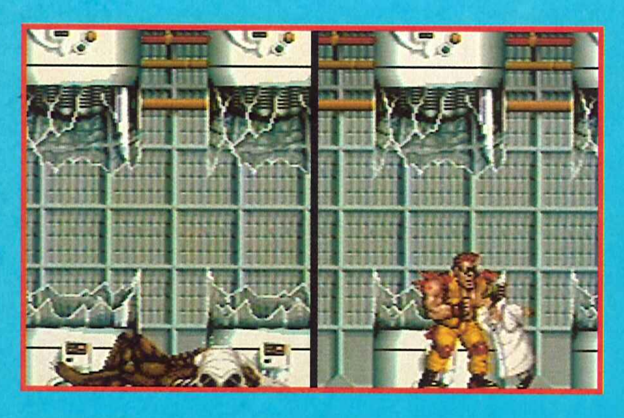

Un poco dificililllo en algunos momentos.

92

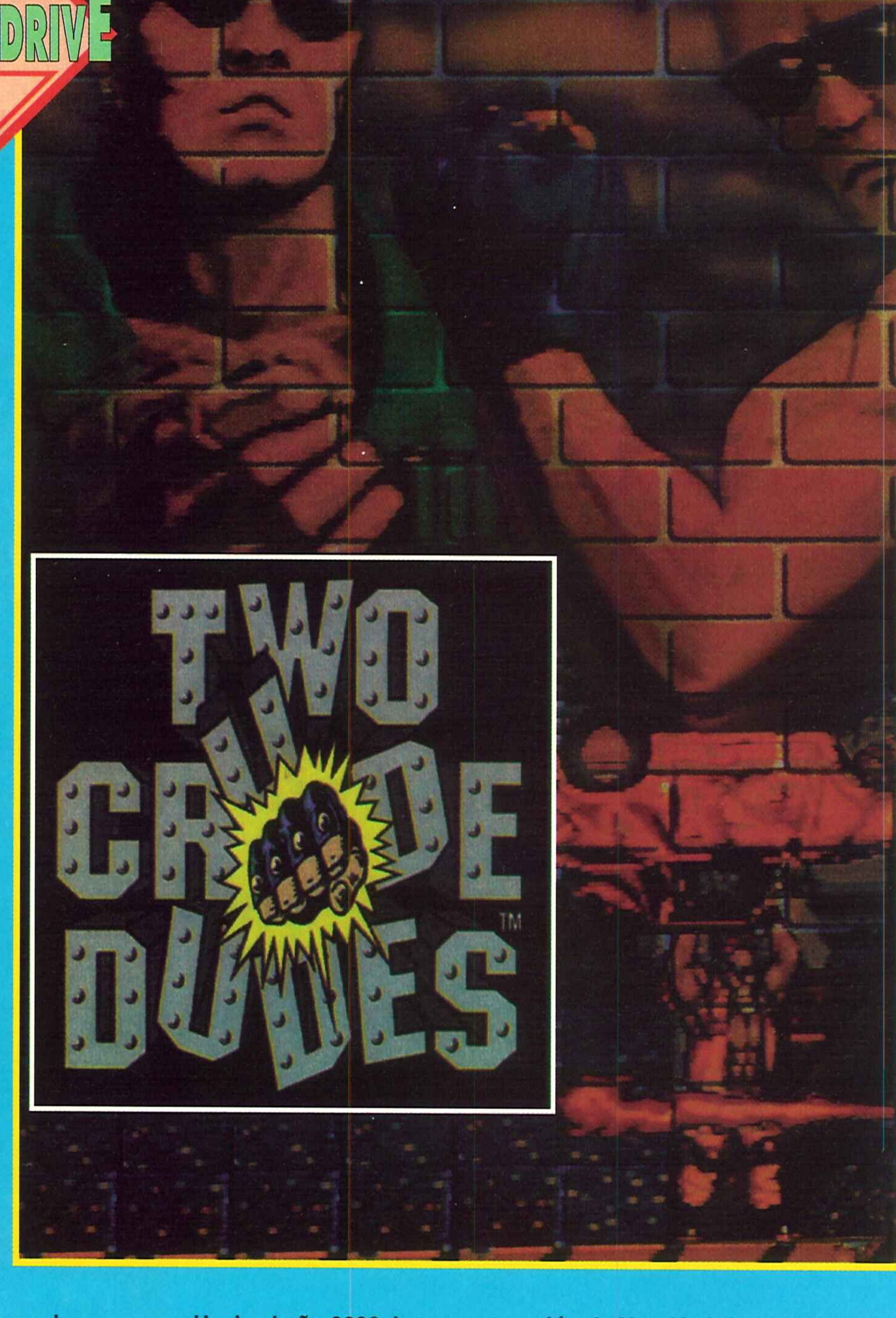
LO MÁS NUEVO

MEGADRIVE

DOS TIPOS MUY DUROS







Desde que los aires de cambio soplaron por los países del Este, la amenaza nuclear fue desapareciendo poco a poco y la gente se llegó a olvidar por completo de la tan traída y llevada Guerra Fría.

Esta situación se prolongó hasta el año 2010, cuando, accidentalmente, una serie de explosiones nucleares arrasaron la ciudad de New York. La gran mayoría de la población y la totalidad de edificios de la "Gran Manzana" desaparecieron instantáneamente bajo el fuego nuclear.

Este auténtico desastre fue achacado a un mal uso de una reserva de plutonio almacenada bajo la Estatua de la Libertad que el gobierno mantenía escondida en secreto. Pero los responsables se lavaron las manos, declinando toda responsabilidad, y tomaron como única solución declarar a New York "zona catastrófica".

Hacia el año 2020, la reconstrucción de New York fue tomando forma poco a poco. Los supervivientes del gran holocausto comenzaron a edificar pequeños barrios formados por modestas chabolas. No era gran cosa, pero la ciudad volvía a tomar vida.

Pero las catástrofes -dicen-, nunca vienen solas. Durante todo el tiempo en que los ciudadanos se habían dedicado a la reconstrucción de su ciudad, un débil y escuchimizado científico había estado llevando a cabo un terrorífico experimento que ponía en peligro el sueño de felicidad reinante en la ciudad. Modificando la constitución genética de algunos supervivientes al holocausto que el malvado científico había capturado, consiguió crear la más diabólica banda que jamás haya existido. Las victimas del siniestro personaje se convirtieron en feroces máquinas de matar.

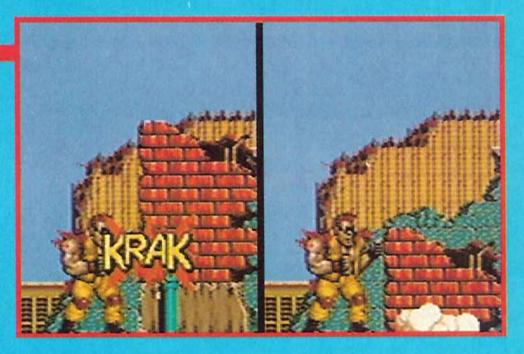
Estos horribles monstruos, aprovisionados con el más avanzado y terrible armamento, tenían la única misión de servir a nuestro ►

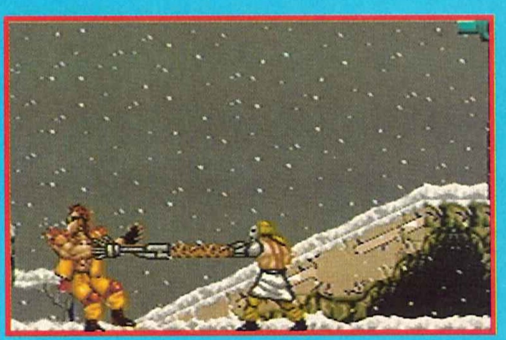
Iñaki Perurena a lo americano

El protagonista de este juego, -emulando a nuestro entrañable levantador de piedras Iñaki Perurena-, practica también este sano deporte. Pero no, no se limita a levantar pedruscos, sino que puede coger y lanzar casi todos los objetos o enemigos que se encuentre.

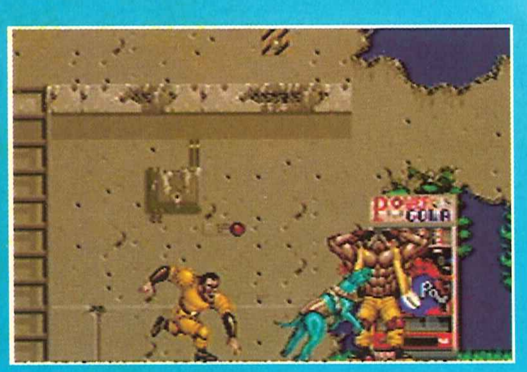
Esta es posiblemente la característica que hace que Two Crude Dudes sea un juego completamente diferente a todos los vistos hasta la fecha. Sí, de acuerdo, hay por ahí algunos títulos en los que el protagonista puede coger algunos objetos para lanzarlos, pero en este caso se acaba antes enumerando lo que no podemos coger del decorado, que lo que podemos coger. Y si no os lo creéis, en las imágenes que aconpañan este texto podéis observar solo una pequeña muestra de todo lo dicho.















Puñetazos diferentes

¡Qué horror!, otro juego más de peleas!. Esto es lo que estarán deseosos de oir los detractores de este tipo de juegos. Pero, por el momento, me temo que se van a quedar con las ganas.

Porque, aunque Two Crude Dudes ciertamente es un juego puro de peleas, la verdad es que no es un juego más. Y no lo es por dos razones fundamentales: primero por sus magníficos gráficos -que, por cierto, a veces se ven un poco desmerecidos por la mala realización de algunos movimientos-, y segundo por haberle dotado al protagonista de la curiosa habilidad de poder lanzar cualquier cosa que encuentre en su camino.

Estos dos detalles consiguen, como decía, que Two Crude Dudes no sea un juego más de peleas, sino un juego de peleas... diferente.

Patax



Los mutantes de Big Valley

Al final de cada fase deberás enfrentarte a las mejores creaciones genéticas del malvado científico...

Heavy Snake: *utiliza una serpiente como arma.*

Master Reaper: *tratará de acabar con tu vida utilizando su afilada guadaña.*

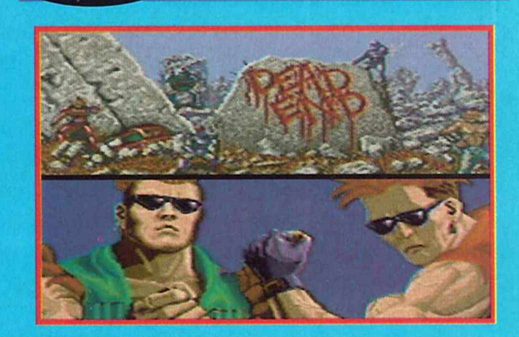
Rhino-man: *un mutante mitad hombre mitad rinoceronte que encontrarás al final del tercer nivel.*

Tiny Leo: *¡cuidado!, sus colmillos son letales.*

Nail Spider: *Una espeluznante mutación a araña que prodrá dejarte literalmente en los huesos.*

Mad Scientist: *Al final del juego, deberás volverte a enfrentar a todos los monstruos. Si logras derrotarlos, aparecerá el científico y entonces...*





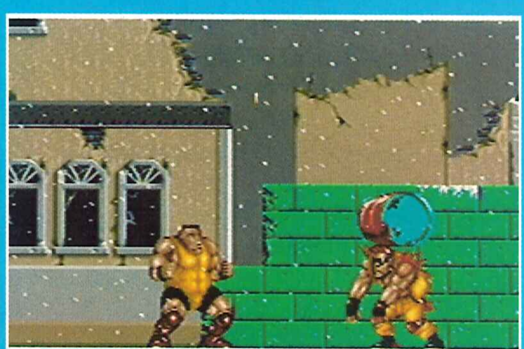
LO MÁS NUEVO











Si te entusiasman los juegos de lucha callejera, pero estás un poco cansado de que sean todos muy parecidos... no lo "dudes": Two Crude Dudes.



La banda Big Valley

En las calles de la destruida ciudad de New York encontrarás mogollón de mutantes que forman la banda de Big Valley. Para que los vayas conociendo, los hemos reunido a todos en una tierna foto de mamilia. Sus nombres son: Punk's, Grease Monkeys, Hunchback, Armour-Dillo, Pyromanic, Disc Cutter, Rabid Hound, Commander, Mad Bomber, Hand-Sniper, Cyborg D, Cyborg D2, Santa Imposter, Black Gill.

El último personaje es Biff, quien, bajo tu sabio control, deberá acabar con los demás. Las características de tus enemigos las puedes deducir por sus nombres...



➤ malvado personaje en su objetivo de apoderarse de New York y, en un futuro, de todo el país.

La única solución que les quedaba a los pacíficos habitantes de la ciudad era buscar la ayuda de mercenarios que derrotasen al cerebro y a su banda, Big Valley. Tras recaudar una fastuosa cantidad de dinero, se pusieron en contacto con los dos mercenarios más despiadados de la ciudad: Biff y Spike, más conocidos por "Two Crude Dudes". Y tú, amigo, eres uno de ellos.

De esta forma, te has visto metido en la durísima misión que te lleva a destruir a los "Big Valley", para lo cual deberás atravesar seis alucinantes niveles quitando de en medio a todo ser mutante que encuentres en tu camino (que, por cierto, serán muchísimos).

Aunque tu cuerpo -impresionante, por cierto-, es en principio tu única arma, tu descomunal fuerza te permitirá coger cualquier objeto o enemigo para arrojarlo contra los mutantes, librando así encarnizadas peleas que te harán disfrutar sin límites a golpe de diversión. Y nunca mejor dicho lo de "golpe".

LAS PUNTUACIONES

Arcade

DATA EAST
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 3 máximo
Nº de fases: 6
Dificultad: Con práctica todo se consigue.


90


87


86


Los gráficos, la posibilidad de coger casi todo y la opción de dos jugadores.


Algunos movimientos están un pelín mal.

87

5 JUEGOS QUE HARAN TEMBLAR AL MUNDO.



El mundo GAME BOY tiembla de emoción.

Nintendo®

SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)

LUCHA EN EL RING

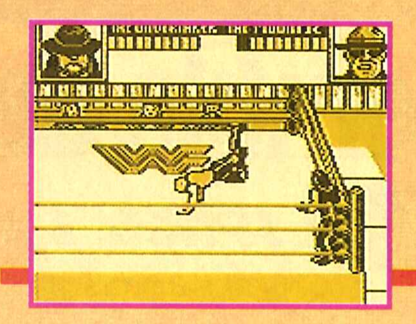
Los Héroes del Catch regresan a tu pantalla para decidir de una vez por todas quién va a ser el luchador que se haga con el cinturón del campeonato mundial, quien va a serel ídolo de ídolos, el campeón de campeones.

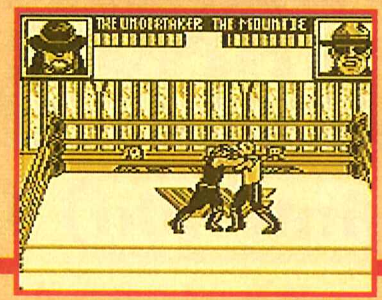
Pero la cosa esta vez está más disputada que nunca, ya que la pelea final será en el cuadrilátero más peligroso y mortal que se haya visto nunca: la jaula de acero.

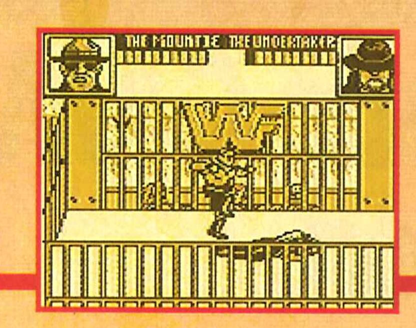
Seis son los luchadores que han sido llamados a la gloria. Encabezados por el legendario Hulk Hogan, esperan su turno el ágil Sid Justice, Jake “The Snake” Roberts con su querida pitón, el descomunal Enterrador (también conocido por Undertaker), The Montie y sus artimañas y la conocida fuerza y Macho Man y su chulería característica. Uno por uno irán cayendo hasta que sólo quede uno: el vencedor.

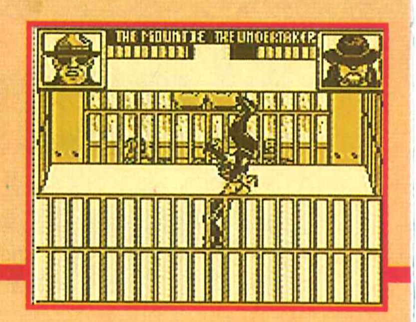
La verdadera novedad que incorpora esta segunda parte del WWF es la posibilidad de crear un "Tag Team", o sea, formar pareja con otro luchador que esperará pacientemente el relevo en un lateral del ring. Así es posible combinar la agilidad de Hogan con la robustez del Enterrador, o mezclar la experiencia de Jake Roberts con la juventud de Sid Justice. Contamos también con la oportunidad de coger un poco de resuello pulsando en los momentos más críticos Select...¡Menudo truco!.

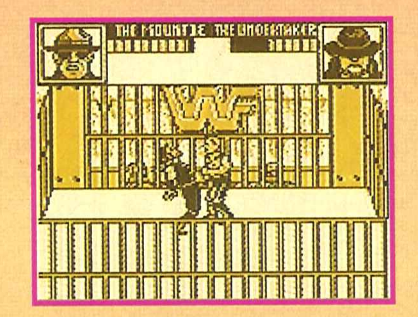
Para redondear el conjunto y por si fuera poco, tambíen podremos jugar contra un amigo, previa conexión Link, con lo que la acción se multiplicará por catorce. El ganador podrá disfrutar contemplando cómo su efigie entra en la gloria, y además ganará un viaje de un fin de semana con todos los gastos pagados a las Alpujarras, bella región donde todos los ídolos del wrestling sueñan con ir a vivir algún día.

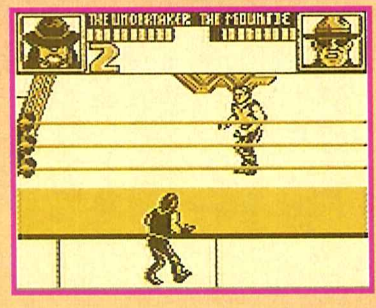












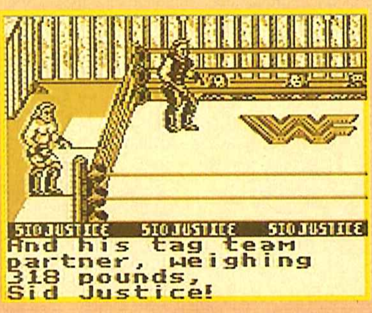
Más espectacular todavía

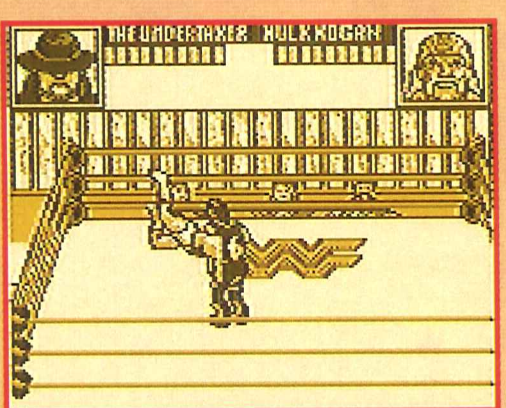
Lo peligroso de sacar la segunda parte de un juego deportivo es el caer en la copia. Por suerte, ésto no ha sucedido con la segunda entrega del wrestling para Game Boy, porque si la primera parte era buena, esta es mejor todavía. Esto se ha conseguido gracias a la inclusión de mejores gráficos y de un mayor número de movimientos, a que los contrincantes son muchísimo más duros y a que existen nuevas posibilidades de lucha, como la que tiene lugar en el interior de una enorme jaula.

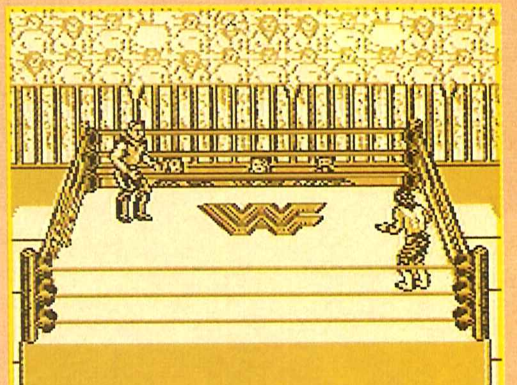
Si además le añadimos la opción de campeonato y la posibilidad de elegir el nivel de dificultad, este cartucho se convierte en el juego de lucha definitivo para tu Game Boy.

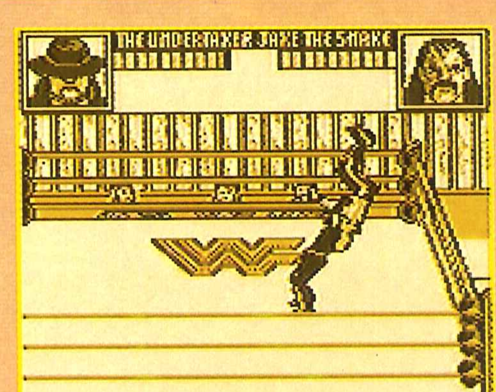
Némesis

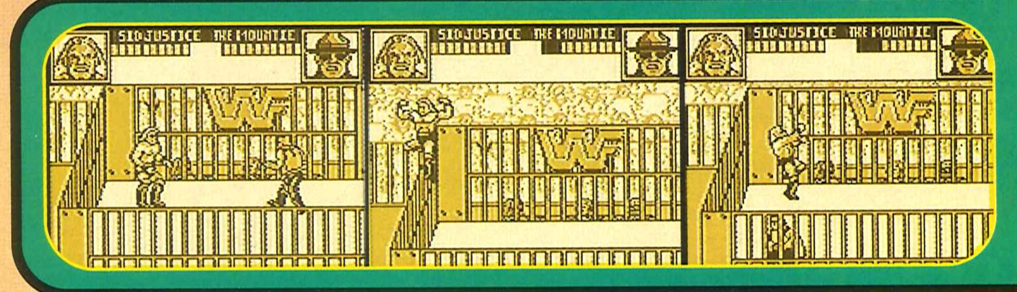










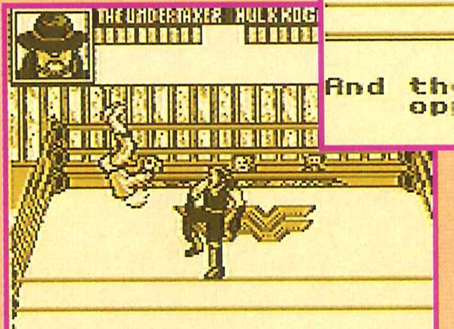


La jaula

Dentro del repertorio de nuevos mamporros que se han introducido en el juego, destacan golpes tan efectivos como el Volteo de Espaldas y la Patada Traicionera. Pero, sin duda, el golpe más efectivo es el "Salto desde lo alto de la Valla" que se puede efectuar en los combates que libremos en el ring de la jaula metálica: absolutamente demoledor.

A la derecha podéis ver una de las más interesantes innovaciones que se han incluído en este nuevo juego de wrestling: la opción de jugar por parejas. ¿Mola?, ¡eh!.

And their opponents...



Más golpes, más llaves, nuevas opciones, mejores gráficos, más diversión... ¡esto es a lo que nosotros llamamos una buena segunda parte!.

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

LJN
Nº jugadores: 1 a 2
Nº Continuaciones:0
Nº de fases: 6 contrinc..
Dificultad: Te dejarás la paga en tiritas.

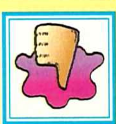


88



Todas las innovaciones que se han incluido. Que pueden jugar dos a la vez.

81


Al principio es un poco complicado.



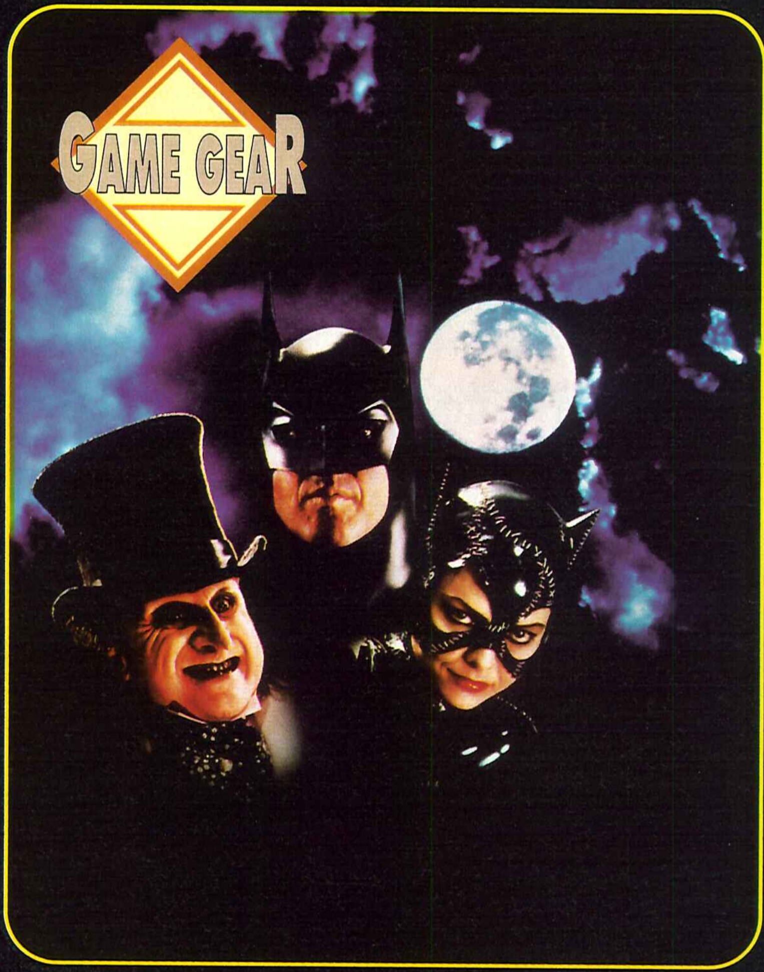
90


90

LO MÁS NUEVO

BATMAN RETURNS










Super héroe portátil

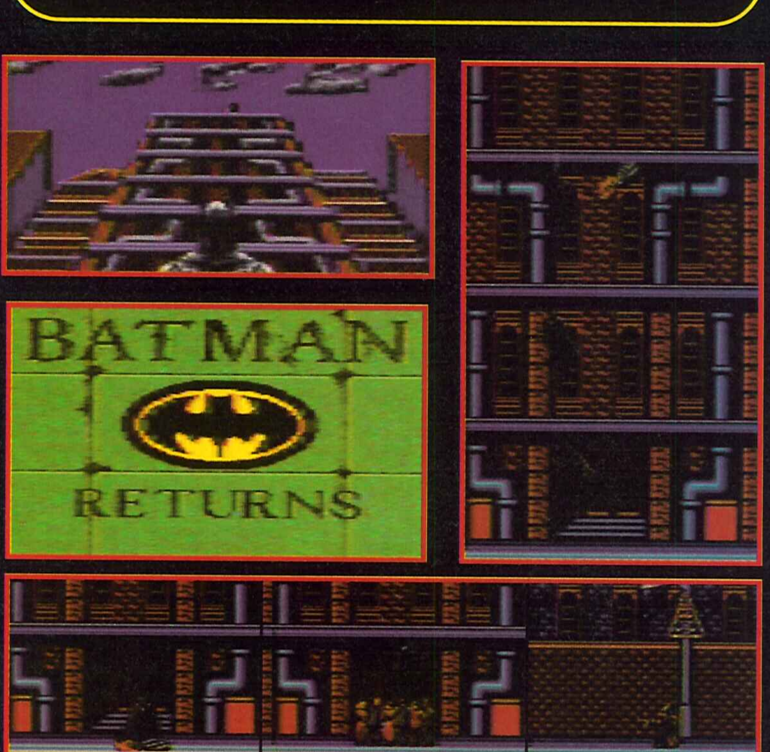
Conecta tu Game Gear, introduce el cartucho, y disponte a enfrentarte a los seres más perversos que hayan existido jamás en la ciudad de Gotham. Te moverás a lo largo y ancho de unos escenarios perfectamenta definidos y con una ambientación súper lograda, mientras hordas de malvados se disputan tu disfraz de murciélago.

El espectacular movimiento de Batman, la suavidad del scroll, la variedad de enemigos, en una palabra, el cartucho entero, harán las delicias de los amantes de los juegos de acción y, por supuesto, de los fans del hombre-murciélago.



Métete a Batman en el bolsillo y disfruta de una de las versiones más jugables de El retorno de Batman. Seguro que te atrapará y no será fácil que consigas liberarte.

Teniente Ripley



Batman ha vuelto a entrar en acción. Que se vayan preparando sus enemigos porque el héroe enmascarado de Gotham está de mal humor y su furia no tiene límites.Y el caso es que los motivos para su ira no son pocos. Nos explicamos.

La gente de Gotham ha pasado de considerar a Batman como un ciudadano ejemplar, a el villano más villano de todos por creerle culpable de la muerte de la Princesa de Hielo. Para ocupar el puesto de héroe que ha dejado vacante el hombre murciélago, ha entrado en escena el malvado pingüino, quien se ha ganado las simpatías del pueblo gracias a que rescató espectacularmente al hijo del alcalde de la ciudad de las garras de una banda de maleantes callejeros.

Batman sospecha, con razón, que todo esto no es más que una treta del Pingüino para someter a la ciudad de Gotham. Todo el interés de nuestro héroe será, por tanto, tratar de descubrir el fraude del Pingüino ante los ojos de la ciudad.

Pero este objetivo no será nada fácil de conseguir. Como podeís imaginar el malvado se ha rodeado de toda su banda del Triángulo Rojo y llegar hasta él va a ser una misión más que complicada. Nuestro murciélago deberá recorrer cinco fases a cual más difícil, a lo largo de las cuales tendrá que enfrentarte a los miembros de la banda del Triángulo Rojo, secuaces del Pingüino y enemigos mortales de Batman.

Para superar todos los obstáculos Batman sólo cuenta con su habilidad, su boomerang, y sus lianas. Pero la fuerza de un hombre irritado puede hacer milagros. Y si no te lo crees, héchate una partidita y verás de lo que es capaz este increíble Batman.

MURCIÉLAGOS EN LA OSCURIDAD











Batman también regresa a la portátil de Sega. Y lo hace con la misma clase y altura con la que ha reaparecido en la 16 bits.



La Game Gear no podía perderse la ocasión de ser visitada por el mítico Batman. La relación entre ambos ha estado a la altura de la circunstancias y el resultado ha sido absolutamente brillante.



Una vez más, el hombre murciélago se dejará la piel en el asfalto de Gotham City con tal de impedir que el mal se salga con la suya. Y tú disfrutarás a tope ayudándole.

LAS PUNTUACIONES

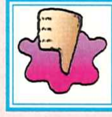
Aventura

SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Todas
Nº de fases: 5.
Dificultad: Ser súperhéroe no está al alcance de todos.


88


Los gráficos, el personaje, la jugabilidad y la posibilidad de elegir el camino que prefieras


85


Un poco dificilillo en algunos momentos.


90

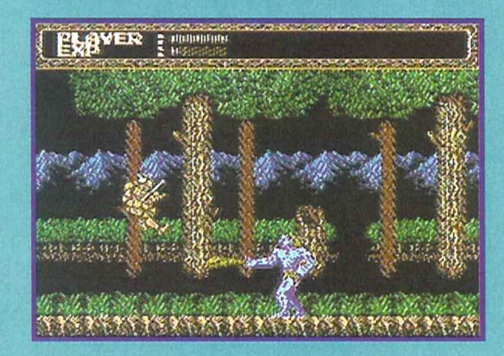
89

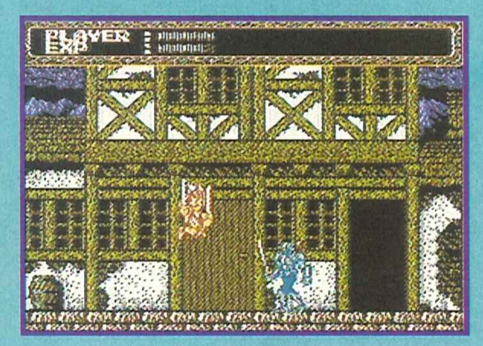




DE MAGIA Y ESPADA







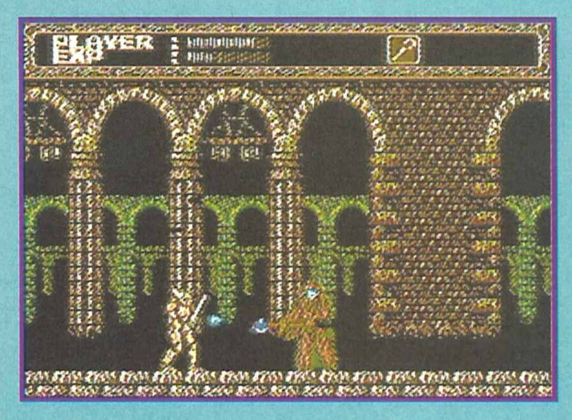
Verdaderamente, para maestros.

Entretenido donde los haya, este cartucho te mantendrá pegado a la pantalla hasta que te piquen los ojos y se te quemen las pestañas. Sólo tiene un pequeño -gran- defecto: si eres de los que desaniman fácilmente... olvídate de él.

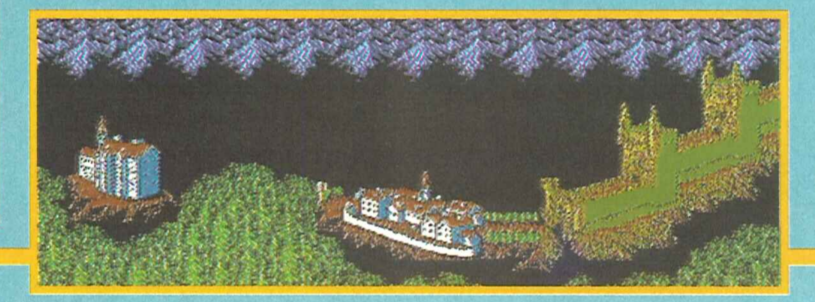
Esto obedece a que la dificultad que se exige en algunos lances del juego es tan elevada, -tanto a nivel de habilidad como de inteligencia-, que el salir con vida de una situación determinada puede resultar una auténtica heroicidad medieval.

Unos gráficos sencillos pero efectivos redondean un programa que te hará disfrutar de una aventura en la que tomar decisiones rápidas está a la orden del minuto y en el que la manejar la espada con maestría es algo menos que vital. Si te crees muy hábil...

Teniente Ripley

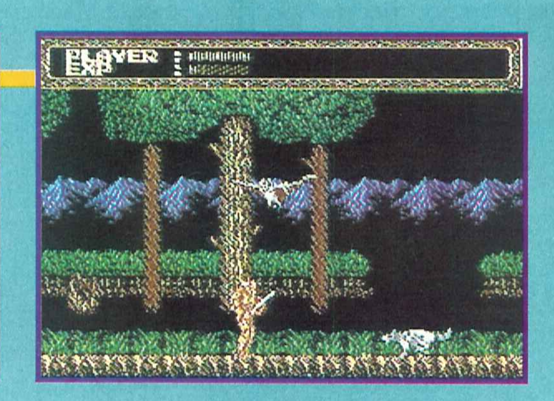


El nombre de Master (Maestro), que forma el título de este juego no se ha puesto por capricho: para conseguir avanzar en esta emocionante aventura deberás demostrar una gran habilidad y una enorme inteligencia. Un auténtico reto.









El argumento del Sword Master nos introduce de lleno en ese ambiente entre místico y guerrero propio de esa época tan apasionante llamada Edad Media y que siempre ha resultado tan propicia para que en ella se desarrollen historias de todo tipo.

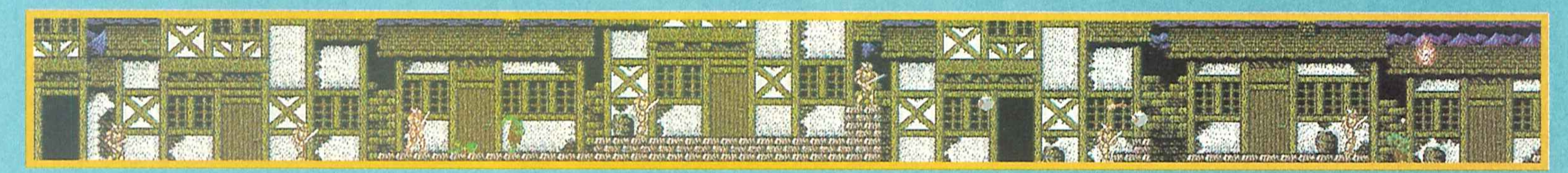
Y esta, sin duda, empieza bien. Porque eres el Maestro de la Espada, -el guerrero más poderoso que existe sobre la faz de la tierra conocida-, y has pasado largos años en la región Fronteriza ganándote a golpe de espada la fama y el título que ostentas. Sin embargo, cuando regresas a tu hogar en el reino de Eledar, te encuentras con que el malvado Fire Mage se ha hecho dueño del reino gracias a su alianza con Vishok, el dios Serpiente. Este infernal dios ha traído consigo una terrorífica horda de increíbles criaturas que campan a sus anchas por todo el reino de Eldar. Todas las fuerzas del Bien han sido derrotadas. Hasta la formidable fortaleza de Eldar que jamás había sido tomada se ha rendido ante tan poderosas fuerzas.

En todo este caos, el Rey Aragon ha logrado escapar y te ha encomendado la misión de rescatar la princesa Aria y de liberar a su reino. Para tener alguna oportunidad de llevar a buen término la misión tendrás que recuperar el Báculo Mágico del Rey Aragon. Mediante su magia podrás vestir la Capa de la Fuerza y con ella usar los Símbolos de Poder. Sin la magia que te proporcionarán estos objetos tu aventura será poco menos que imposible.

Avanzarás por el bosque de la Oscuridad Viviente -un aunténtico hervidero de seres fantasmagóricos-, para luego atravesar el pueblo de Sheridony enfrentarte al poderoso Caballero Azul, a quien debarás arrebatarle el Báculo Místico.

Pero el verdadero comienzo de la aventura te espera a la entrada del castillo, en el que te aguardan cientos de siervos del mal.

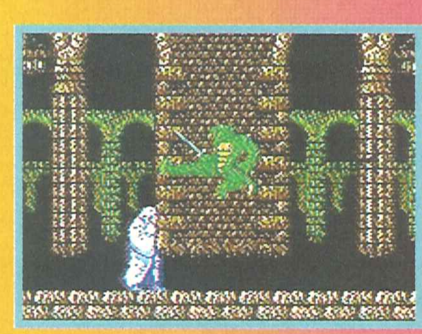
¿Podrás llegar a la Torre de Homenaje y derrotar al dios Vishok? ¿Tendrás la suficiente habilidad y paciencia como para llevar la paz al reino de Eledar? ¡Demuestra que eres el Maestro de la Espada! En caso contrario, cede tu arma a otro guerrero...



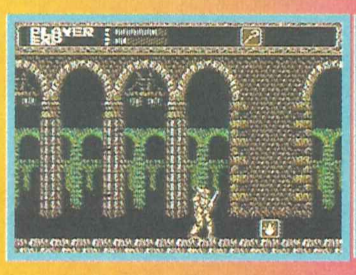
El camino de la magia

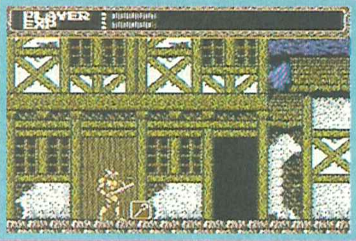
En el poblado de Sheridon te verás las caras con el temible Caballero de la Serpiente. Si consigues vencerle, podrás arrebatarle el Báculo Mágico de el Rey Aragon.

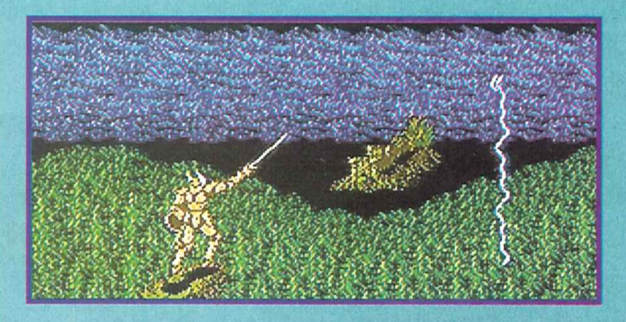
Gracias a este Báculo tendrás la facultad de vestirte con la Capa de la Fuerza y usar el poder mágico que en ella se encierra.



Sin embargo, esta no será tu única oportunidad de conseguir poderes mágicos, ya que muchos otros otros enemigos guardan los Símbolos del Poder que te proporcionarán hechizos verdaderamente destructivos.







Sword Master es un juego marcado claramente por el espíritu medieval: espadas y brujería son sus principales elementos.

LAS PUNTUACIONES



Aventura

ACTIVISIÓN
Nº jugadores: 1
Dificultad: Mucha , muchísima.

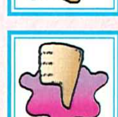
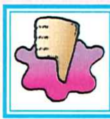
Nº Continuaciones: 5.
Nº de fases: 7.


85


82


88


La ambientación y la suavidad del scroll.



Lo difícil que resulta en algunos momentos y el incontrolable doble salto.


86

LO MÁS NUEVO

MEGADRIVE



Realismo, acción, competitividad, emoción... son algunos de los términos con lo que mejor se define a este sensacional simulador de hockey.



SEGA MEGA DRIVE
EASN PRESENTS NHLPA
NHLPA HOCKEY 93
FROM THE DESIGNERS OF EA HOCKEY AND JOHN MADDEN FOOTBALL™

Los altavoces del Electronic Arena suenan para anunciar la entrada de los dos equipos en la pista de hielo. En unos segundos, el aire se inunda de un griterío ensordecedor que surge de los miles de espectadores que demuestran de esta forma la pasión que sienten hacia sus equipos. Al mismo tiempo, 12 pares de patines se deslizan a toda velocidad hacia sus respectivos campos...

El silbato del árbitro se impone sobre la voz de las masas y se da comienzo al partido de Hockey sobre hielo más disputado de la historia de la liga más famosa del mundo: la NHLPA.

De esta forma tan emocionante nos adentramos en el espectacular y violento mundillo del Hockey, popular deporte que, como bien sabéis, posee dos reglas básicas: impedir que el contrario introduzca el "puck" en nuestra meta y "canear" a los rivales hasta que no les quede ninguna gana de intentarlo.

Esta encarnizada pugna que se vive sobre la pista hace que, en algunos momentos, la tensión pase a mayores, y lo más aconsejable es que empecemos a usar nuestros puños descaradamente. Por supuesto, el rival no va a estarse quieto, por lo que lo más seguro es que los dos "apasionados" jugadores vayan a dar con sus huesos al banquillo.

El caso es que, -por increíble que parezca-, aquí hemos venido a jugar, no a pelear, y nuestro objetivo principal se va a centrar en tratar de conseguir el mayor número de tantos posibles y en no cometer ninguna de las infracciones típicas de este juego, que son muchas -por ejemplo, el "Icing" o pista, o el "Off-side" o fuera de juego-.

Pero tranquilos, no os dejéis asustar por estos nombres tan raros, porque aunque al principio las reglas pueden parecer un poco extrañas, no es nada que no se solucione con la práctica.

En cualquier caso, intentadlo una y otra vez. Os va a merecer la pena. Seguro. Porque lo que desde ya tiene que quedaros bien claro es que NHLPA Hockey 93 es uno de los mejores simuladores deportivos que podéis encontrar actualmente en una consola. Lo demás, es pura palabrería.

ACCIÓN SOBRE HIELO









Más de lo mismo

Cuando nos llega un juego deportivo con el sello de Electronic Arts, no podemos más que correr hacia el monitor seguros de que vamos a ver una joya para la Mega Drive. Esta vez no ha sido una excepción.

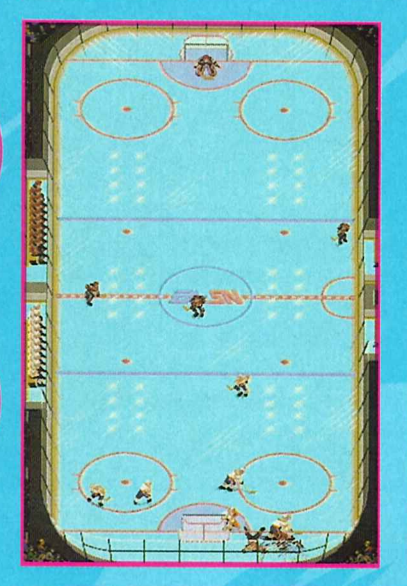
Pero lo que sí ha hecho EA por primera vez en su historia ha sido limitarse a copiar la primera parte de un juego y añadirle unas novedades que, lo mires como lo mires, han resultado escasas: los equipos son ahora los auténticos de la liga americana y se han incluido unos cuantos tiros nuevos. Pero lo demás... ¡idéntico a su predecesor! Y aunque esto signifique tener unos movimientos increíbles y unos gráficos alucinantes, no nos ha dejado contentos del todo.

Némesis

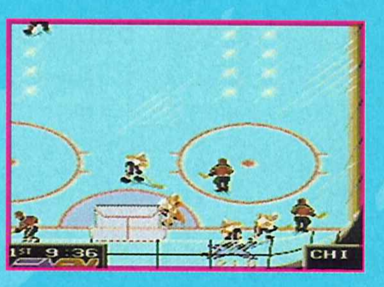
Boxeo "On the rocks"

Además de ser rápidos con el "Stick", en la liga profesional es necesario manejar bien los puños, ya que, de lo contrario, más de una vez acabaremos en el hielo víctimas de los puñetazos del rival. Ante tal desmadre, el arbitro impondrá su ley y enviará a los dos jugadores al banquillo durante unos minutos.











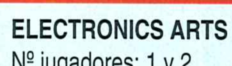








LAS PUNTUACIONES





Deportivo

ELECTRONICS ARTS
Nº jugadores: 1 y 2
Dificultad: Dependiendo del nivel de juego.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 0



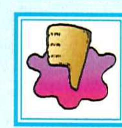
92

86

91



Los gráficos se salen.



Casi exacto a la primera parte.





90





Joe y Mac -dos trogloditas que lo único eléctrico que habían visto en su vida era un rayo-, jamás podían haberse imaginado que un día sus aventuras iban a ser metidas en el interior de una consola... consola, ¿qué es éso? se estarían preguntando ellos en este instante.

Sin embargo, gracias a la técnica -y a los japoneses- hoy en día podemos embarcarnos como si tal cosa en un viaje através del tiempo que nos llevará a una época en la que los grandes saurios reinaban sobre la Tierra.

El caso es que la vida de nuestros amigos trascurría tranquila, dedicándose alegremente a la invención de la rueda o a las cacerías de mamuts, hasta el día en que una banda de neandertanles con muy poca educación destruyeron su poblado y raptaron a todos los bebés de la tribu.

Pero Joe y Mac siempre estaban dispuestos a hacer el bien y, garrote en mano, emprendieron el arriesgado rescate.

Sobre la aventura de estos héroes paleolíticos no tenemos muchos datos, pues, como sabéis, la Prehistoria recibe este nombre por no existir documentos escritos sobre ella. Sin embargo, nuestros hobby-arqueólogos han efectuado algunas excavaciones y han deducido que el objetivo de esta misión te llevará a recorrer nueve peligrosos niveles que transcurren por agrestes escenarios de la Edad de Piedra y en los que deberás acabar con distintos tipos de enemigos, que van desde los trogloditas de la tribu rival hasta toda clase de bichos antediluvianos. En estas excavaciones también se han encontrado restos de boomerangs y piedras talladas, lo que hace pensar que nuestros amigos utilizaron estos utensilios como armas de defensa, no sólo contra los enemigos más "pequeños" como crías de pterodáctilos o enjambres de abejas, sino también contra los enormes mamuts o los peligrosísimos dinosaurios.

En fin. Esto es todo lo que sabemos por el momento a cerca de de esta odisea prehistórica. Si la aventura te parece interesante -te aseguramos que lo es-, y te apetece revivirla paso a paso... ya sabes lo que tienes que hacer...

Una historia en la prehistoria

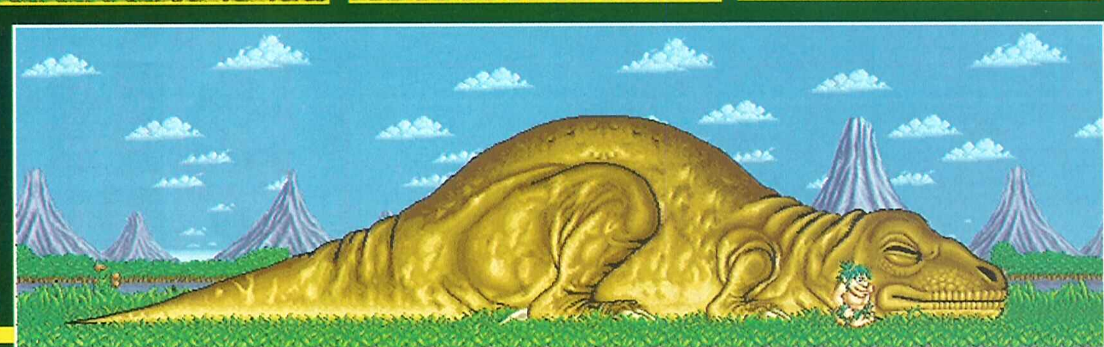




















Joe and Mac es un juego que posee unos gráficos súper simpáticos que nos conducen directamenta a una diversión segura.



Defiéndete como puedas...

Nuestro compañero de fatigas va a encontrar en su camino distintos tipos de armas con los que podrá defenderse de los interminables ataques enemigos.
Además de su inseparable garrota, podrá hacer uso de otros utensilios bastante más eficaces como pueden ser boomerangs, ruedas de piedra, huesos de brontosaurio o bolas de fuego. ¡Enemigos, temblad!















Simpático y muy divertido

Joe and Mac pertenece a ese tipo de juegos que, sin hacer grandes alardes técnicos, tiene un encanto especial que le hace resultar bastante divertido. De acuerdo que el cartucho no se caracteriza por unos scrolles vertiginosos ni por unos movimientos alucinantes, pero los gráficos -a la vista está-, son posiblemente los más simpáticos que han pasado hasta ahora por la 16 bits de Nintendo.
Si además a ésto le unimos que como conversión de la máquina recreativa es perfecta y que pueden jugar dos consoleros simultáneamente, obtenemos un juego en el que la diversión está garantizada.
Y eso, es lo importante. ¿O no?

Patax

LAS PUNTUACIONES


Arcade

ELITE
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Es más bien fácil.
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 9



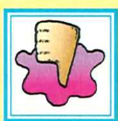








Muy buena conversión de la recreativa.
Los gráficos.
Para todos los públicos.



Algunas fases son claramente más "rollete" que otras.

87



El pánico se ha adueñado de la ciudad. River City se ha convertido en la víctima de una terrible banda de malhechores y camorristas y la gente no se atreve ni a asomarse a la ventana a tomar el fresco.

Pero ¿qué se puede hacer para detener esta destructiva plaga, capitaneada por el rastrero Slick?.

Mucho nos tememos que no demasiado. Los únicos que podrían defender la ciudad son Ryan y Alex, pero Slick ha secuestrado a la novia de Ryan y amenaza con hacérselo pasar muy mal si ve a éste acercarse a menos de 10 kilómetros a la redonda.

Afortunadamente, estos dos jóvenes no se asustan tan fácilmente y las amenazas de Slick no van a impedirles lanzarse al rescate. Así, nuestros dos amigos salen a las calles dispuestos a cualquier cosa, aunque ésta sea enfrentarse a bandas enteras de camorristas que intentarán detenerlos por todos lo medios a su alcance.

Pero nuestros valerosos héroes necesitan de tu ayuda para conseguir su objetivo... ¿te sientes con ánimo de intentarlo?.

Pues para que no tomes una decisión precipitada te advertimos que si decides acompañarles te verás metido en una enfrentamiento a vida o muerte contra todo tipo de malhechores que no dudarán un instante en hacerte probar el filo de sus armas. Sin embargo, no temas, porque no todos los elementos van a jugar en tu contra. Así, por ejemplo, si sales victorioso de tus peleas podrás hacerte con el arsenal de tus enemigos, al tiempo que tendrás la oportunidad de robarles el dinero que lleven encima y comprar con él víveres, armas o libros que te enseñarán a aumentar tu capacidad de lucha.

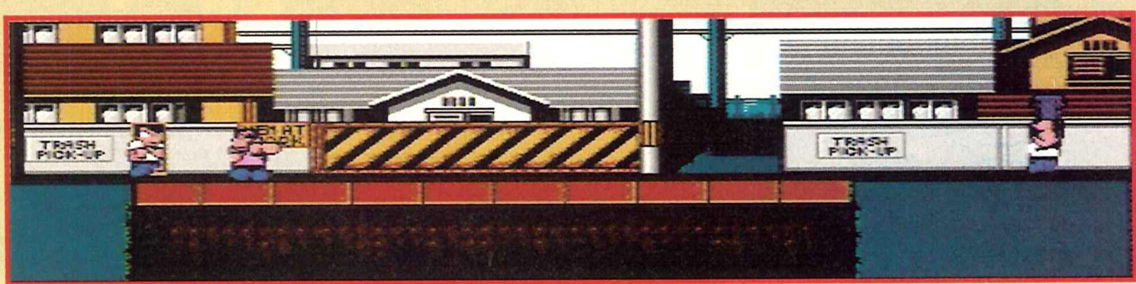
La verdad es que las opciones que te da esta aventura ciudadana son de lo más variadas e interesantes: desde comprobar cómo andan tus finanzas hasta conseguir un password en el momento que te parezca oportuno, pasando por la posibilidad de consultar un menú en el que aparecen tus niveles de energía de puñetazo, de patada, de defensa, de fuerza de voluntad, de agilidad...

¿Que todo esto te parece poco?. Pues, tranquilo, que aún hay más. Pero, bueno, no vamos a ser nosotros quienes te contemos el resto de posibilidades, más que nada porque no cabrían en esta página. Mucho nos temenos que no te va a quedar más remedio que comprobar por ti mismo todo lo que te reserva este divertido Street Gangs...









Falta titulillo

Parece mentira, pero a mí que no me van demasiado los juegos de "a puñetazo limpio", Street Gangs me ha atrapado con la velocidad de un directo a la barbilla.

Los gráficos son pobretones, los movimientos no son espectaculares... sí, de acuerdo, pero la jugabilidad, la multitud de opciones y la sencillez de control me han dejado totalmente alucinada. Porque la ciudad de River City es tan sorprendente que en ella puedes encontrar con la misma facilidad golpes bajos que golpes de humor, señoras amables que gamberros recalcitrantes. Pero lo que, sin duda, vas a encontrar en Street Gangs empieza por diver y termina por sión.

Teniente Ripley

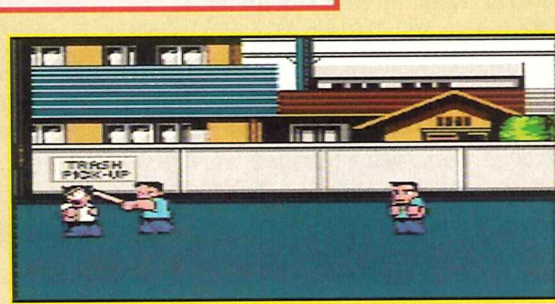
Los malos malísimos

MOOSE: *es el típico gamberro chuleta débil de carácter, pero no te dará muchos problemas.*
BENNY & CLYDE: *Astutos y malvados. Su única diversión es provocar peleas. ¡Cuidado con ellos!*
ROCKO: *Es el jefe de la banda de los Mob. Tiene un buen ataque, pero no te será difícil derrotarle.*
BLADE: *Es muy violento. Aunque su apariencia es terrible no debes dejarte impresionar.*
MOJO: *Peligroso, sobre todo cuando va armado.*
TURK: *Es rápido e inteligente. Tendrás que tener mucho cuidado si no quieres que te sorprenda.*
THOR: *Es un niño rico hijo de banquero. Manda a la banda de los Zombies con mano dura.*
OTIS: *No es muy fuerte, pero si no te andas con ojo te puede complicar la vida con sus trucos.*
IVAN: *Es el jefe de los Dragon Twins. Como luchador es temido y respetado. Y muy duro de roer.*
TEX: *¡Peligrosísimo con un arma en las manos!*





Las calles de la Nintendo no han sido nunca un lugar demasiado seguro. Pero el barrio al que nos lleva este Street Gangs, no es precisamente el lugar que elegiríamos para vivir...



Las pandillas de barrio cada día son más bestias. Antes se limitaban a robarte el chupa-chup, pero ahora no se quedan contentos si, además, no te pegan un garrotazo en todo el coco.

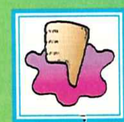
LAS PUNTUACIONES

Arcade

INFOGRAMES
Nº jugadores: 1 ó 2 simultáneos
Dificultad: ¿Qué tal encajas los golpes?
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 1 ciudad entera



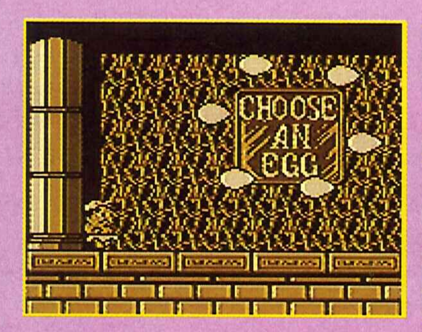
79
82
90

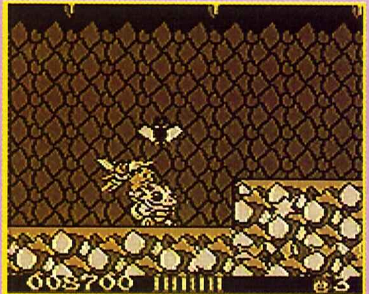

La simpatía de los personajes.


No tener dinero para ir a comer algo después de una buena pelea.

85

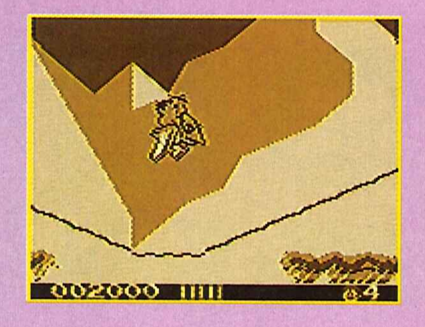


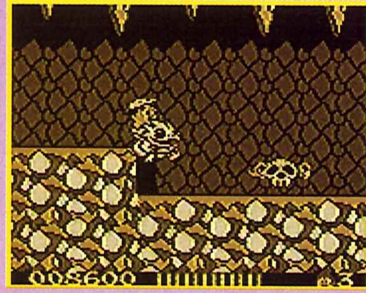


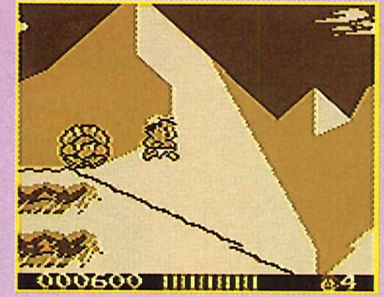


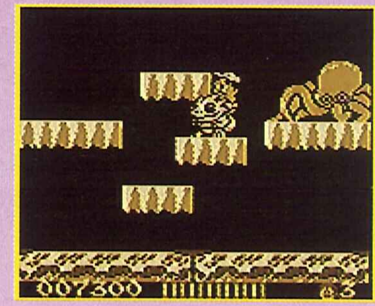


EL AMIGO DE LOS DINOSAURIOS









¿Dónde estará Tina? La bella princesita ha desaparecido sin dejar el menor rastro y nadie sabe dónde puede estar.

Menos mal que el infatigable Master Higgins siempre está dispuesto a echar una mano a todo aquel que se encuentre en peligro.

Por eso, ni corto ni perezoso, en cuanto se ha enterado de la notica de la desaparición de la princesa, ha decidido comenzar la exploración de cada una de las ocho islas que componen el reino, todo ello con la única intención de devolver a sus padres a la más pequeña de la familia real.

Hasta aquí, todo perfecto. Pero cuidado, porque ha llegado la hora de que comiencen los problemas serios. Y éstos se presentan en cada una de las mencionadas islas, las cuales están custodiadas por enormes criaturas que pretenden saciar su apetito con el suculento bocado que supone el cuerpo de Higgins.

Como bien estarás suponiendo en estos instantes, para liberar a la pequeña Tina deberás derrotar a los ocho guardianes, lo cual te llevará al enfrentamiento con el monstruo final.

¿Aliados para tu aventura? Alguno hay, pero pocos, y entre ellos destacan especialmente los dinosuarios, los cuales se encuentran encerrados en sus huevos aún sin eclosionar (¡Qué finos somos!)

Estos amiguetes pueden ser de cuatro clases y cada uno de ellos te servirá en un momento determinado de la aventura: unos corren mucho, otros pueden caminar sobre la lava, otros vuelan...

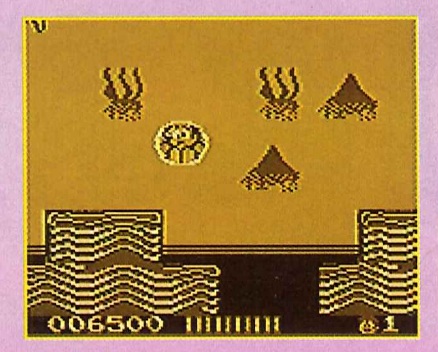
Otro elemento importante en este juego es el monopatín -compañero inseparable de Higgins- con ayuda del cual deberás recorrer algunas de las ocho islas.

Pero ésto es sólo una pequeña muestra de todo lo que deberás hacer en Adventure Island. Prepárate para explorar el interior de galerías de humeantes volcanes, bucear en las más peligrosas lagunas, surcar las inhóspitas sendas que te trasladarán a los más feroces y voraces enemigos, volar por el aire esquivando cuanto aparezca ante tí, patinar sobre hielo... ¡cualquier cosa con tal de rescatar a la princesa!. Por cierto, ¿a que estás esperando para comenzar tan divertida aventura?

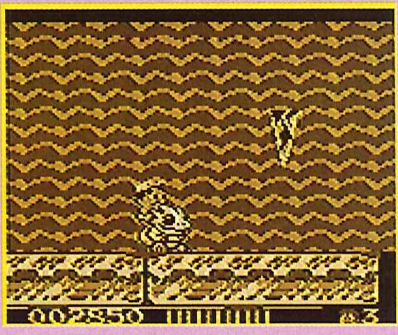
Protagonistas

Master Higgins: *El heroe de la historia*
Tina: *La princesita perdida*
Skateboard: *El vehículo preferido de Master Higgins*
Dinosaurios: *los hay de cuatro tipos...*
"Taylor" Camptosaurus: *No resbala en el hielo y su arma es su cola.*
"Magma" Camptosaurus: *Camina por la lava. Escupe bolas de fuego.*
"Don-Don" Pteranodon: *Sobrevuela todos los peligros. Arroja rocas.*
"Classie" Elasmosaurus: *Nada muy rápido...*
¡y sin quitarse ni las gafas de sol!

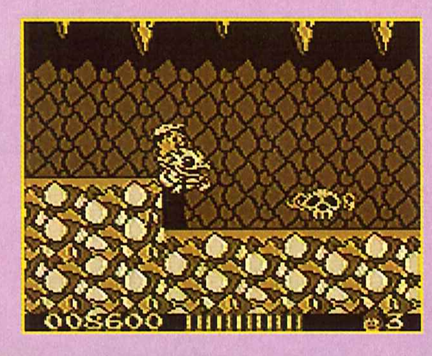


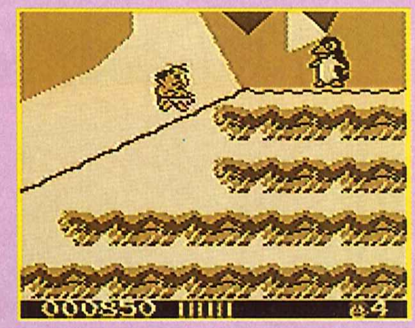


Hobbytruco: en el juego hay atajos y pantallas ocultas que guardan interesantes bonus. ¿Como hallarlos?, la respuesta está en los huevos invisibles. Descúbrelos y te ahorrarás un montón de problemas.

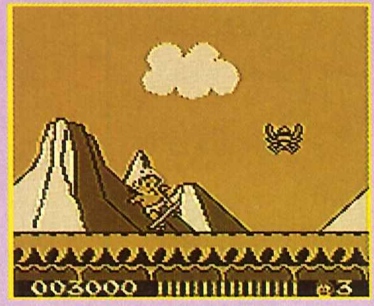


Ocho islas, ocho enemigos fin de fase, ocho tipos de juego diferentes... ¡ocho excelentes excusas para pasártelo en grande con la pequeña de Nintendo!













Con todo el espíritu de Master Higgins

Siguiendo los esquemas que hicieron tan popular este juego en la NES, Adventure Island incorpora escasos detalles innovadores en su versión para Game Boy. Quienes gustan de buscar novedades quedarán, por tanto, defraudados, pero los amantes de esta saga que consideren que cualquier variación habría traicionado el alma de este juego, quedarán encantados: el espítitu de Higgins sobrevuela la Game Boy. En cualquier caso, nadie debe dejar pasar esta excelente oportunidad de disfrutar con tan genial personaje. Y esto sí que es un buen consejo.

Pepo Scope

Papeles secundarios

Honey Girl: *Su presencia te volverá inmune.*
Abeja: *Búscala en alguna habitación escondida y podrás retener los objetos almacenados, aún perdiendo todas tus vidas.*
Berengena: *Master Higgins perderá energía si la encuentra.*
Flor: *Puntos de bonificación.*

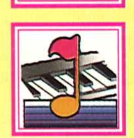




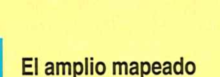
LAS PUNTUACIONES


Arcade

HUDSON SOFT
Nº jugadores: 1
Dificultad: No excesiva.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 8 islas



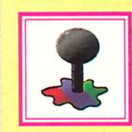
80



El amplio mapeado y los dinosaurius

80



Escasos enemigos.



83

81









NEO GEO

King of the Monsters 2

Nos encontramos en el año 1996. El mundo entero está dominado por el caos, el caos más monstruoso que jamás haya asolado nuestro querido planeta Tierra. Todo comenzó aquella noche, cuando un espantoso y ensordecedor bramido asoló las ciudades más importantes del globo. Docenas de monstruos de más de cien metros de altura empezaron a aparecer desde el horizonte y, en unas pocas horas, un buen número de ciudades de todo el pleneta habían sido destruidas.

Por suerte, el ejército y la unión de los habitantes lograron terminar con muchos de estos monstruos, y ahora, dos meses después de la invasión, tan sólo quedan tres de estas mastodónticas criaturas: Super Geón el dinosaurio, Atomic Guy el humanoide y Cyber Woo el gorila de acero.

Para colmo de males, un tercero en discordia ha hecho aparición: unos aliens han llegado de otra galaxia y se han apoderado de los escasos terrenos del planeta que aún no han sido destruidos: el Cañón del Colorado, París, el fondo del mar, un desierto petrolífero, el interior de un volcán y alguna que otra gran ciudad americana. ➤

ATOMIC GUY



Este humanoide de descomunales proporciones basa todo su poder en la energía eléctrica y las radiaciones que desprende su cuerpo. Posee una enorme velocidad a la hora de desplazarse , pero su fuerza e inteligencia son bastante bajos.

Tipo de monstruo: *humanoide.*

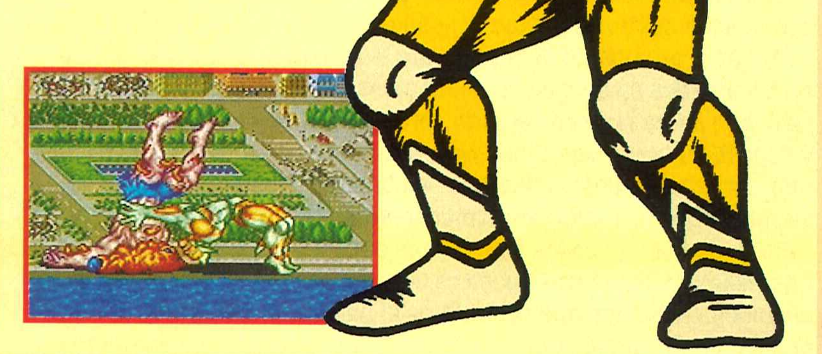
Altura: *98 metros.*

Peso: *126.000 toneladas.*

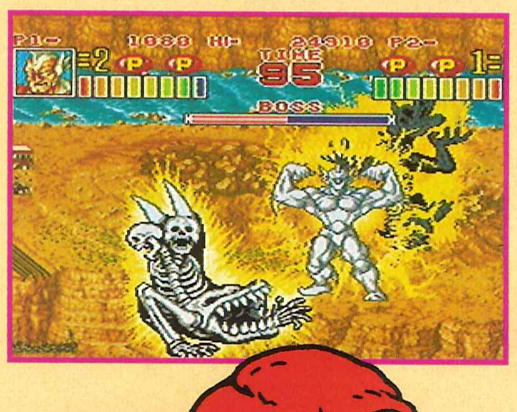
Cualidad: *gran velocidad.*







AMISTADES MONSTRUOSAS













Bonus, ¡para qué os quiero!

Cuando completéis las dos primeras fases, accederéis al primer nivel de bonus.

En esta fasecilla vuestro objetivo será tirar al vacío a vuestro contrincante: el que más fuerza desarrolle, ganará, o quizá solo habrá empate...

De nuevo al finalizar la quinta fase, otra fasecilla de bonus saldrá a nuestro encuentro, el objetivo: destrozar al mayor número de enemigos posible.

¡Ah!, y si jugáis dos consolegas, ya sabéis, os enfrentaréis en fiera y divertida lucha.

LO MÁS NUEVO





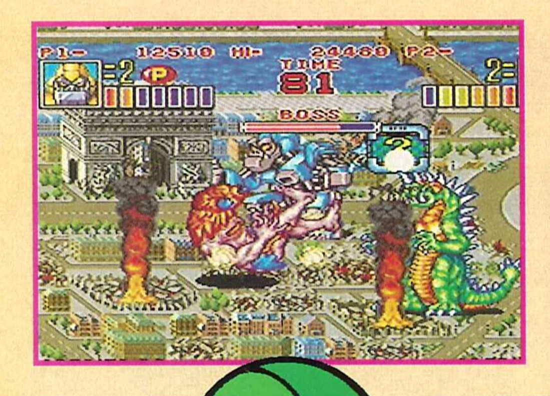
Por fin, los tres indeseables monstruos van a ser útiles a la humanidad, ya que se han propuesto evitar que estas fuerzas del espacio destruyan la Tierra por completo... ¡aunque sólo sea para acabarla de destrozarla ellos después!

Este es el argumento de King of the Monsters 2, la secuela de uno de los arcades más jugados y conocidos de la factoría SNK/Neo Geo, que ahora regresa cargado con unos escenarios más grandes y espectaculares y con unos monstruos más gigantescos y con más variedad de golpes (aunque tal cantidad de mejoras ha supuesto que el número de protagonistas sea 3 en lugar de 6).

Por lo demás, las cosas siguen más o menos igual de interesantes: luchar con nuestros monstruos contra toda la fauna alienígena al tiempo que destruimos el paisaje, enfrentarnos al descomunal guardián del final de cada fase y recoger recargadores de energía, aumentadores de poder, puntos, vidas extra y demás ayudas que irán apareciendo constantemente en escena.

Y sin más, os dejamos solos ante el peligro. ¡Animo, chicos, el destino de la humanidad depende ahora de vosotros!









CYBER WOO

Este gorilón de metálica estructura es el último grito en tecnología cibernética. Está equipado a lo largo de todo su metálico cuerpo con armas súper poderosas de efectos devastadores. Además es bastante rápido y poderoso, ¿se puede pedir más?.

Tipo de monstruo: gorila cibernético.

Altura: 90 metros.

Peso: 180.000 toneladas.

Cualidad: velocidad y fuerza media.



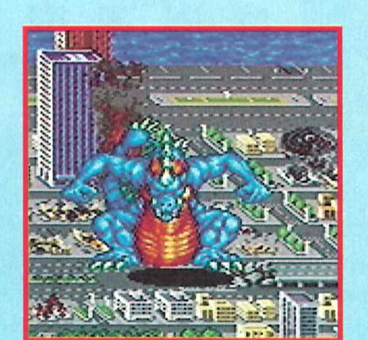








SUPER GEON

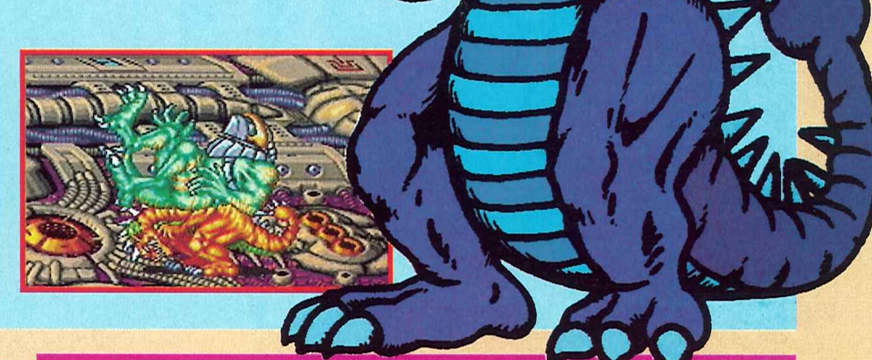


Este poderoso dinosaurio utiliza las zonas espinosas de su cuerpo como arma de ataque y defensa. Además puede lanzar mortales llamaradas, golpear con su espinosa cola y, por si fuera poco, conoce algunos trucos de lucha demoledores.

Tipo de monstruo: Gyonoideo.
Altura: 112 metros.
Peso: 132.000 toneladas.
Cualidad: fuerza descomunal.









King of the Monsters 2 es un juego absolutamente espectacular a nivel visual. Te podemos asegurar que muy pocas veces podrás ver en una consola bichos tan absolutamente enormes e impresionantes como los que protagonizan este cartucho. ¡Una pasada!

Increíblemente vistoso, pero extraño

Las increíbles características técnicas de la Neo Geo han dado a luz la segunda criatura de la saga King of the Monsters, en el que se han mejorado notablemente todas las características del original. Gráficos impresionantes, animaciones made in SNK y un sonido tan alucinante o más que siempre adornan este monstruo de 82 Megas en el que, desgraciadamente, han desaparecido tres monstruos de la primera parte, aunque los otros tres que han quedado disponen de más poderes y una mayor espectacularidad.

Respecto a la jugabilidad, es un poco extraña comparada con otros juegos de Neo Geo: alucinante audiovisualmente, pero jugablemente raro. Si te gustó el primero, éste te encantará.

The Elf





1p vs 2p

Esta modalidad de juego está pensada para los amantes del enfrentamiento y las buenas peleas entre monstruos. Los combates en esta opción transcurren en el mismo escenario, y tan sólo será el transcurso del día a la noche, el que se haga notar en este urbanístico paisaje. El objetivo de cada jugador será derrotar a su oponente con las habilidades y poderes con que le ha dotado la naturaleza. El combate puede durar desde tres hasta cinco asaltos, siendo el vencedor el que gane tres veces al contrario. Y recuerda, ¡quien perdona, muere!







LAS PUNTUACIONES

Arcade

SNK
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Totalmente monstruosa.
Nº Continuaciones: 4
Nº de fases: 7




93



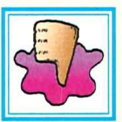
95




85



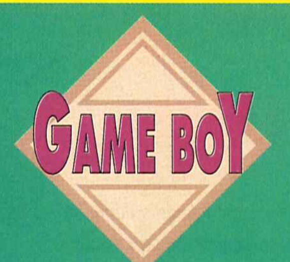
Gráficos, sonidos, las alucinantes criaturas y la posibilidad de jugar dos a la vez.

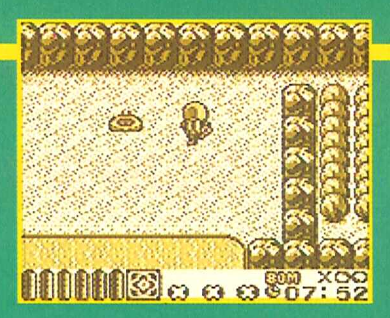


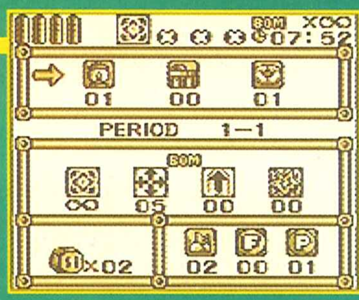
El control del personaje es un poco aleatorio, y se echan en falta algunas fases más.



89









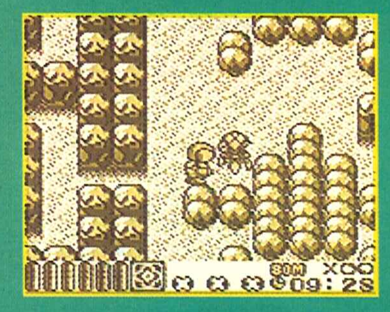
La energía radiactiva se está expendiendo por toda la superficie del planeta, lo que supone un grave peligro para la subsistencia de la humanidad.

El causante de estas calamidades no es otro que el malvado Plutonium, personaje ambicioso y cruel que se ha hecho con el control de todos los residuos radioactivos y ha buscado refugio en las recónditas profundidades del interior de la Tierra. Su poder es enorme y queda ya poco tiempo para salvar el planeta. Alguien tiene que enfrentarse a este malvado ser, alguien que tenga el valor suficiente como para deambular por el interior de la corteza terrestre sin temer a las criaturas mutantes. Y ese alguien sólo puede ser Jason.

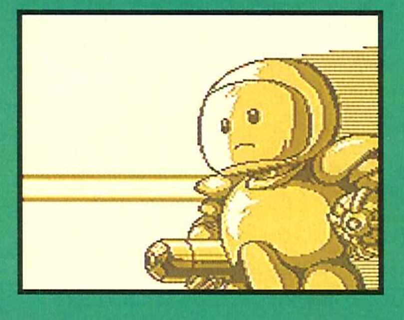
Pero su misión no va a ser precisamente un paseo por el parque de atracciones, por lo que nuestro amigo necesita ayuda. Y tú eres el único que se la puede prestar, porque sabemos que eres la única persona que tiene la suficiente sangre fría como para no extraviarte en los laberintos del interior de la Tierra, encontrar el camino que lleva hasta los Jefes Mutantes y detener la emisión de energía radioactiva.

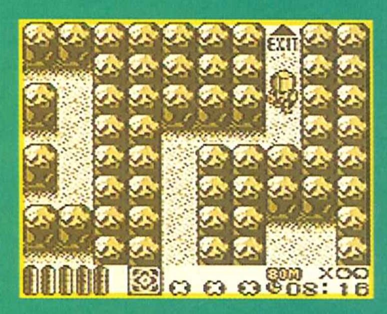
Por nuestra parte, poco podemos decirte , tan sólo que a lo largo de tu peregrinar -que transcurrirá a través de recónditos escenarios compuestos por lagos subterráneos, oscuras cavernas y bosques petrificados-, encontrarás infinidad de armas y herramientas que deberás ir utilizando en los momentos oportunos y que te resultarán imprescindibles para ir avanzando en tu misión.

Esto te obligará a mantener tu cerebro trabajando a tope porque, amigo, lo quieras o no, te has metido en un auténtico reto a tu inteligencia. ¡Ah!, y corre todo lo que puedas porque el reloj avanza sin descanso...



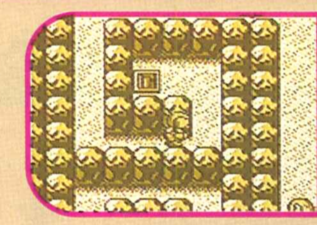


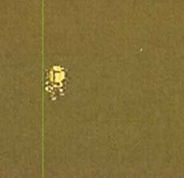


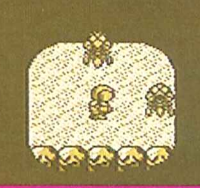


Las grutas escondidas

Mientras exploras los laberintos subterráneos puedes tropezarte con escaleras semiocultas que conducen a pantallas que contienen objetos de utilidad. Estas grutas suelen estar a oscuras, por lo que deberás proveerte de lámparas que iluminarán durante unos segundos un pequeño campo a tu alrededor.







Todo tipo de bártulos para todas las ocasiones

OBJETOS NO SELECCIONABLES:
Para utilizar estos objetos no necesitas seleccionarlos. Se activan automáticamente en el momento en que los coges. No desaproveches la oportunidad de hacerte con ellos.
Energía: Añade un contenedor de vida.
Escudo: Te protegerá de los enemigos repeliendo todo tipo de ataques. Duración limitada.
Energía completa: Con ella lograrás llenar al máximo todos tus contenedores de vida.





OBJETOS SELECCIONABLES:
Estos objetos podrás usarlos en el momento que eligas (esperamos que sea el adecuado). Todos ellos tienen una duración limitada.
Salvavidas: Podrás cruzar los ríos sin tener que preocuparte de nada(r).
Botas: Te permitirán caminar sobre todo tipo de objetos punzantes.
Llave: Sin ella no lograrás encontrar la salida, por lo que tendrás que esmerarte para conseguirla.
Linterna: Es un elemento imprescindible para explorar todas las zonas oscuras con las que vas a encontrarte. Procura tener una buena reserva de ellas porque duran bastante poco.
Rayo: Con este objeto destruirás a todos los mutantes que pululen por la pantalla.

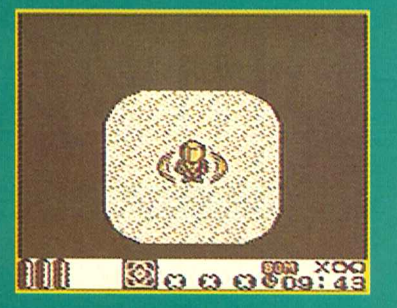


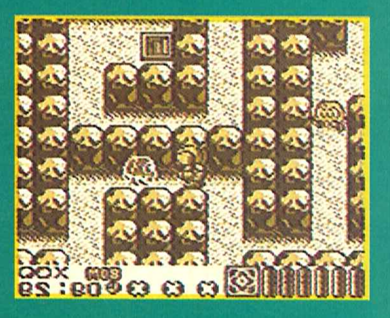


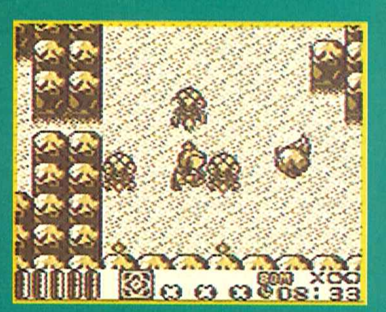


BOMBITA A BOMBITA...
Jasón está equipado al principio de la aventura con un número ilimitado de bombas que causarán graves destrozos, pero en un radio muy pequeño. A lo largo del juego podrás conseguir otro tipo de explosivos más potentes como: **Bombas direccionales,** que concentrarán su poder en la dirección en que las lances, **Hiperbombas** que destruirán en un radio muy amplio y en todas las direcciones y **Súper bombas**, las más destructivas.

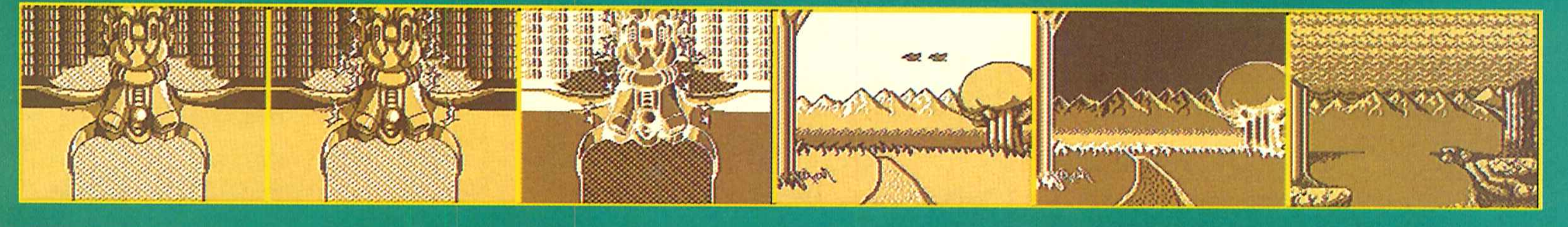
PARA POTENCIAR TU ENERGIA
Botas Turbo: si logras encajártelas, multiplicarás tu velocidad por cuatro.
Velocidad de disparo: Tu pistola disparará a una mayor distancia y con más rapidez.
Fuerza: te permitirá rellenar los tanques de energía un máximo de tres veces.
Como ves, por falta de objetos no vas a llorar en este juego, ¿no?.







A BOMBAZO LIMPIO



¡Una bomba!

Con Blades Master Jr te sumergirás en una aventura donde pondrás a prueba tanto tus dotes de matador de bichos, como tu astucia a la hora de buscarle utilidad a objetos que te ayuden a escapar de intrincados laberintos. Es decir, que para ayudar a Jasón necesitarás combinar en su justa medida habilidad y paciencia, al tiempo que deberás apaciguar tus ansias de recorrerte el laberinto entero, por la urgente necesidad de salir de él antes del tiempo límite.

Blades Master Jr te atrapará, seguro... aunque sea en el interior de alguno de sus retorcidos laberintos. Y ten muy claro que en todos ellos se encierra la diversión.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES


Aventura

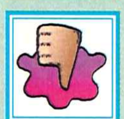
NINTENDO
Nº jugadores: 1
Dificultad: Explosiva.
Nº Continuaciones: Infinitas.
Nº de fases: 9.


80


75

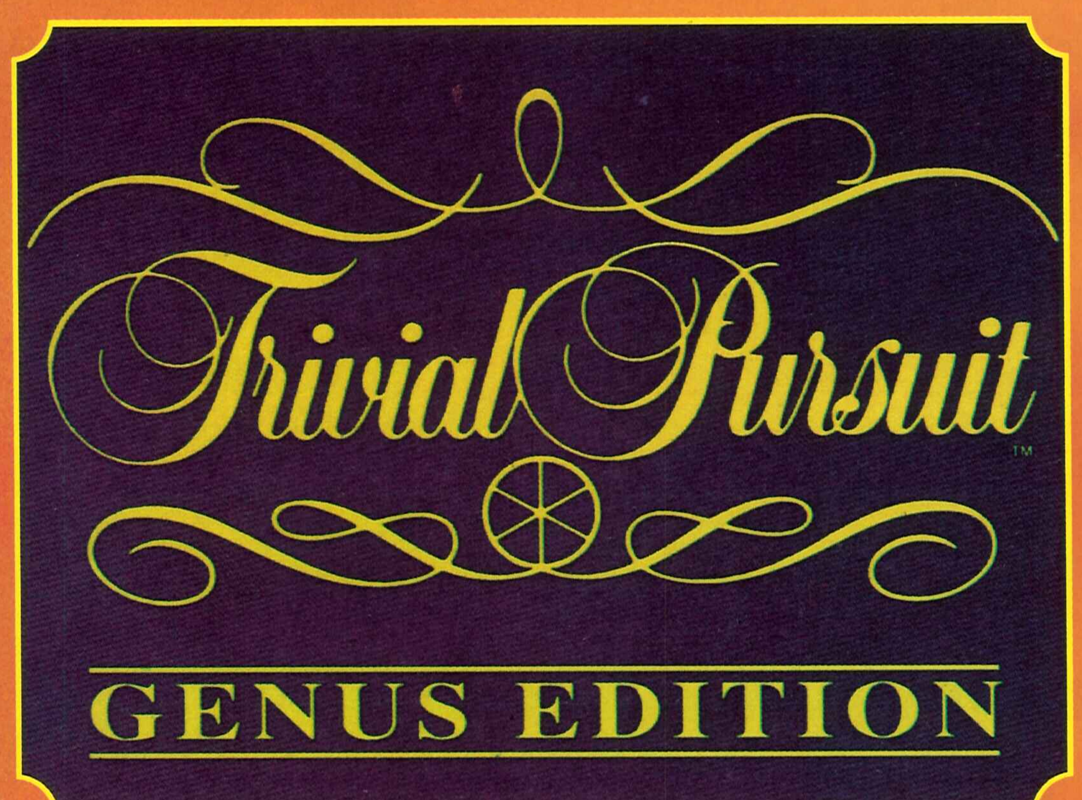

85


La cantidad de objetos que encontrarás en el juego.


Que las continuaciones te manden al principio de la fase.

80







UN CONCURSO PARA GENIOS







Está de moda la inteligencia. Eso, y que te acribillen a preguntas. Debe gustar poder responder a todas correctamente. Sí, ese debe ser el truco. Un Trivial Pursuit jamás habría roto tantos moldes si sus participantes no estuvieran locos por demostrar sus conocimientos y por quedar por encima de sus competidores. Está claro. Los mejores concursos son los que "pican" y hacen crecer el orgullo.

En el Trivial Pursuit de Master System se siguen los mismos esquemas del tablero, sólo que se juega a través de la pantalla y se han llevado a cabo algunas modificaciones que, aunque no hacen variar para nada el estilo, sí le dan una personalidad más consolera. Por ejemplo, no hay opciones en las respuestas. Simplemente se dice de viva voz y se responde simplemente si se ha acertado o no. Claro, caben las trampas, pero se debe imponer la honestidad (o la fuerza de los adversarios, según).

Por lo demás todo sigue igual. Hasta seis jugadores pueden participar en el entuerto, seis son los temas que nos van a provocar varios derrames cerebrales y unos cuantos los idiomas que los contendientes pueden elegir. Un auténtico alivio y algo muy de agradecer. Porque esta adaptación idiomática "nacionaliza" el juego. Es decir, que si uno elige el español, se le apañarán preguntas hispanas -junto con las de cultura general, claro-.

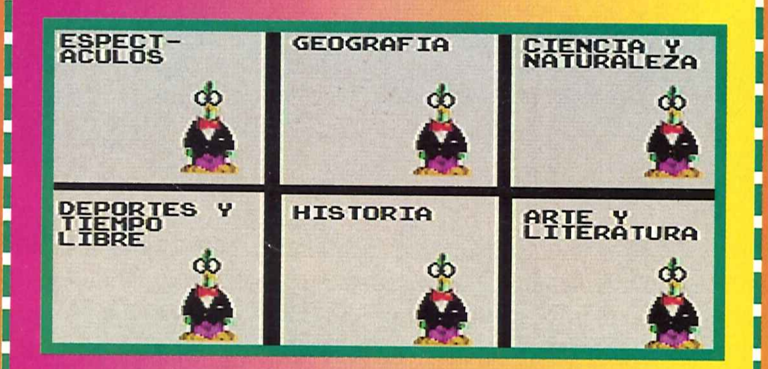
Este Trivial ha conseguido hacerse divertido. La Master no es que dé mucho de sí, pero exprime lo suficiente como para entretener cuando quiere. Buenos gráficos, musiquillas simples pero alegres, preguntas asequibles y algunos efectos gráficos y sonoros la mar de salados. Dignos de una gran versión.

Todo está preparado Ahora debéis poner la diversión mediante vuestras respuestas. ¿Aceptáis el reto?.

Entre listos anda el juego

¿A quién harías una pregunta de entre las seis categorías que incluye el Trivial y qué respondería?:

- ***Ciencia y Naturaleza:*** *Para el Padre Mundina. ¿Quién escribió «Don Alvaro o la Fuerza del Sino»?. Un cactus del siglo XVIII. ¿Acertó?. No son preguntas para monstruos, pero sí que hay que estar familiarizado con el mundo de la ecología.*
- ***Deportes y Tiempo Libre:*** *A Rafael Martín Vázquez. ¿En qué país se encuentra el Volcán Cracatoa?. En el Vicente Calderón. ¿Acertó?. Preguntas asequibles. Para todos los públicos.*
- ***Espectáculos:*** *Al Disc Jockey de la Villa Olímpica. ¿Entre qué países tuvo lugar la Batalla de Lepanto?. Estonia y Lituania. ¿Acertó?. Para gente con experiencia en el mundo de la farándula. Se puede acertar algo.*
- ***Historia:*** *A Colón. ¿Quién presentaba el programa de TVE «Juegos sin Fronteras»?. Hernán Cortés. ¿Acertó?. Preguntas de nivel. No para historiadores, pero sí para personal culto.*
- ***Geografía:*** *Al mapero de Hobby Consolas. ¿Contra quién perdió el Barça la Copa de Europa del año 1986?. Contra el mapa del Sonic. ¿Acertó?. Preguntas interesantes, acompañadas en su mayoría del cine de Lumiere y no demasiado fáciles.*
- ***Arte y Literatura:*** *A Cervantes. ¿Cuántos ojos tiene una mosca?. Dos, Sancho y el Quijote. ¿Acertó?. Preguntas sobrias, para entendidos, pero no tan fuertes.*
- *Ninguno acertó. Aquí van las correctas: El Duque de Rivas. EEUU. España e Inglaterra. Daniel Vindel. Contra el Steaua de Bucarest. Muchos.*

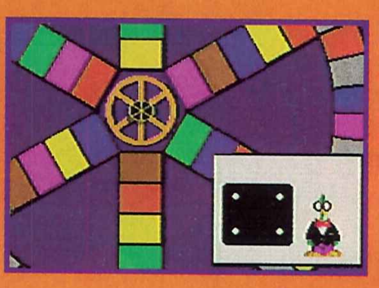






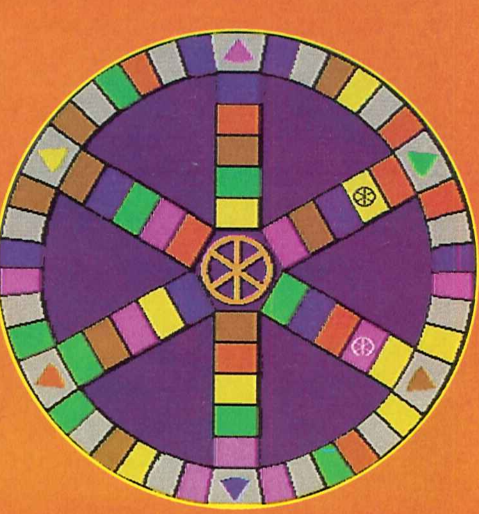








El Trivial es uno de los juegos de tablero más divertidos que existen. Ahora también es uno de los mejores títulos para la Master.



Asequible y adictivo

Enhorabuena, fanáticos. Tenéis Trivial para rato. Los locos del juego de preguntas y respuestas más aclamado de todos los tiempos ya sabéis dónde engancharos. A la Master. Su versión, -por cierto, made in Teque-, del clásico de «listillos» os encantará. Porque no sólo conserva el encanto del tablero, sino que además incorpora ciertos toques de buena programación que lo hacen fácil, divertido y muy asequible. No acaban ahí las ventajas. El haber incluido a seis jugadores en la competición y el dejar que nos entendamos con la máquina en nuestro propio idioma -faltan los acentos y las eñes, pero no pasa nada- dan idea de que hay ciertas cosas que deben quedar a la altura de las circunstáncias. Y no hay por qué defraudar a nadie.

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES

Inteligencia

MASTER SYSTEM
Nº jugadores: 1 a 6
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 6 categorías
Dificultad: Hombre, hay que haber "estudiao" un poco.




80

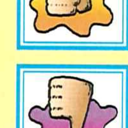
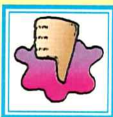
70



85



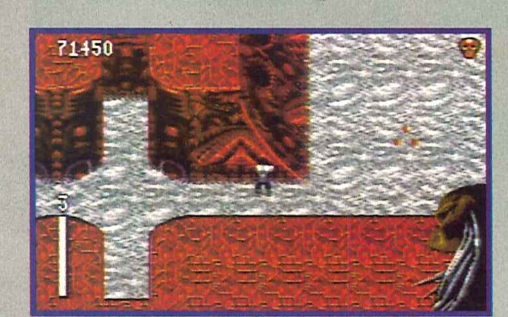
Es el trivial, pero aprovechando las posibilidades gráficas y sonoras de la consola.

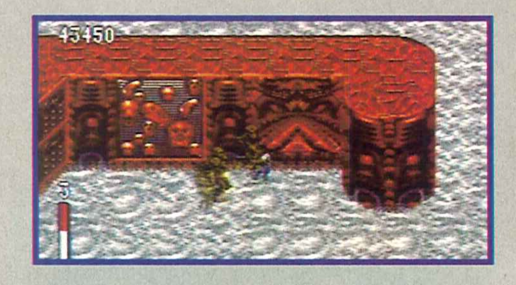
El talante de algunas preguntas.

80





UNA GUERRA MUY CALIENTE



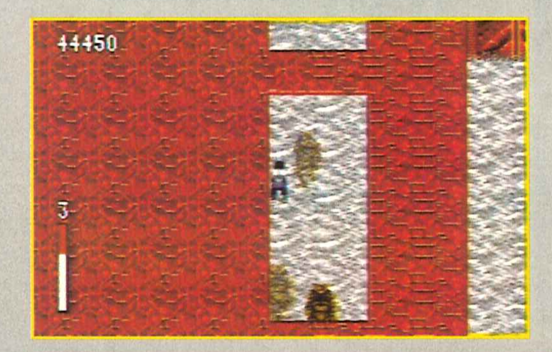
La situación en las calles de Los Angeles se ha vuelto insostenible. La guerra de la droga ha convertido la ciudad en un campo de batalla donde oleadas de traficantes "discuten" sus diferencias. Los ciudadanos están aterrorizados y los oficiales de policía están siendo exterminados o, en el mejor de los casos, secuestrados.

El teniente Harrigan sospecha que aquí hay algo más que una simple guerra de droga, e intenta averiguarlo por todos los medios a su alcance. Lo que descubre le deja totalmente desconcertado: una legión de peligrosísimos alienígenas -los Predators-, está utilizando la ciudad como coto privado de caza.

Estos seres, que poseen un ansia de destrucción increíble, se sienten fuertemente atraidos por el calor, ya sea de cuerpos o de armas. Son ciegos a la luz normal, pero captan perfectamente la luz infrarroja. Su armamento es poderosísimo y está guiado por un rayo láser visible con tres puntos rojos. Esto es todo lo que se sabe, hasta ahora, de los Predators.

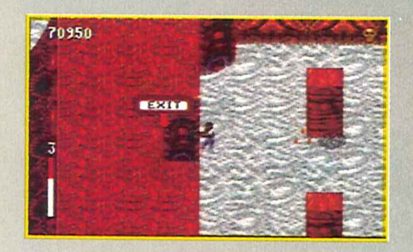
Hay que hacer algo urgentemente para detenerlos, pero ¿qué?. Por el momento hay que limpiar la ciudad de las bandas de maleantes y rescatar a todos los rehenes que mantienen en su poder. Si no se les rescata a tiempo, el Predator se encargará de ellos... Lo siguiente es localizar un campo de alimentación de Predators y acorralarlos. Por último, encontrar su cuartel general y hacer que huyan para siempre.

Harrigan se siente desfallecer. La misión que le han encargado es más dura de lo quepodía imaginar. ¿Crees que podrás ayudarle..?. Piénsatelo bien, consolega, porque los Predators están al acecho.



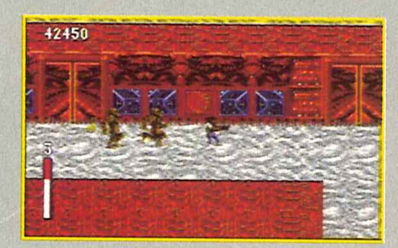












Un poco "peliculero"

Trepidante, no te da un respiro. Disparas y disparas, corres como un energúmeno, una avalancha de malvados te persigue sin descanso... La verdad es que no está mal para pasar un rato plagadito de acción.

Sin embargo, como sus virtudes, los defectos de Predator 2 también saltan a la vista. La perspectiva isométrica con que Arena ha tratado de recrear esta aventura furturista se queda en algo más bien parecido a "cutrimétrica" y en ella dirigir al prota de la historia resulta, siendo generosos, dificultoso.

Por otra parte, los gráficos resultan en algunos momentos un amasijo informe que contrasta con otros momentos en los que el juego te permite apreciar un atisbo del verdadero alcance de sus posibilidades.

Por si fuera poco, en un par de tardes puedes sacar del planeta a los molestos alienígenas: basta con que cogas el tranquillo al deslabazado movimiento y te apresures a copiar los passwords de cada nivel.

Divertidillo, pero malete.

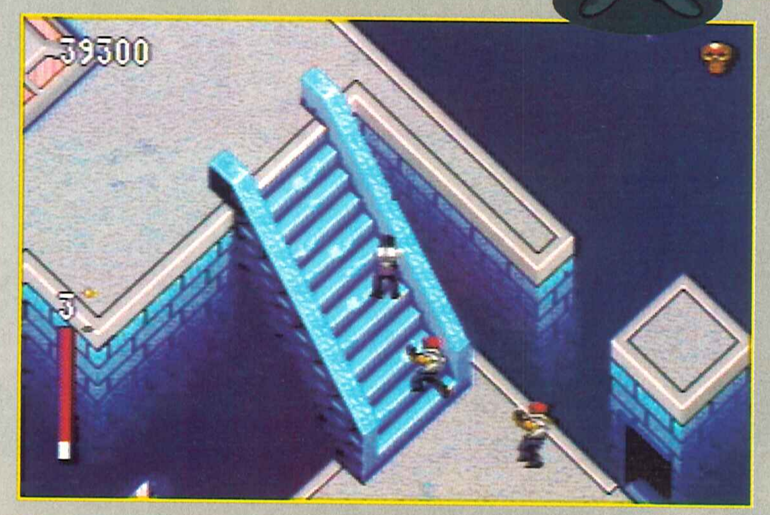
Teniente Ripley



Predator 2 -tal y como ocurría en la película-, defrauda un poco con respecto a lo que se espera de él, especialmente en lo que a los movimientos de los personajes se refiere. Por lo demás, el juego cumple, pero tampoco es como para echar las campanas al "suelo".

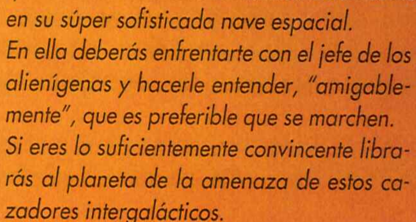




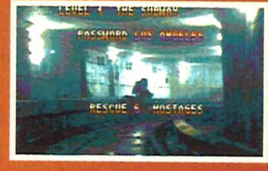


Las fases de tu misión

Para concluir la aventura deberás atravesar las zonas más conflictivas de la ciudad.
En un principio tendrás que limpiar las calles de las bandas de gansters y maleantes que las ocupan. Para ello explorarás las aceras, los tejados y los subterráneos del metro a lo largo de cinco fases de ritmo trepidante.
Posteriormente tendrás que luchar cara a cara contra los Predators, tanto en el matadero que usan como centro de alimentación como en su súper sofisticada nave espacial.
En ella deberás enfrentarte con el jefe de los alienígenas y hacerle entender, "amigablemente", que es preferible que se marchen.
Si eres lo suficientemente convincente librarás al planeta de la amenaza de estos cazadores intergalácticos.













LAS PUNTUACIONES

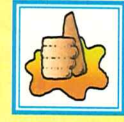
Arcade

ARENA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaci.: Passwords.
Nº de fases: 7.
Dificultad: Lo hemos terminado en un par de horas.


73


76


80


El nombre, las digitalizaciones, algunos decorados...


La perspectiva, el movimiento, el tamaño de los enemigos...

78

GAME BOY

SPIDERMAN DEFIENDE SU HONOR





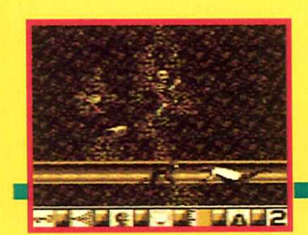
Nuestro más querido fotógrafo, Peter Parker, ha dejado su cámara por un momento para introducirse en un chip con el objeto de compartir sus aventuras con los consoleros más intrépidos del mundo de Game Boy.

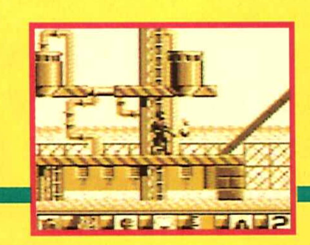
Como sabéis, no es la primera vez que este súper héroe realiza una "escapadita" por la pequeña de las Nintendo, pero ahora regresa en una nueva aventura en la que deberá luchar -una vez más-, por limpiar su nombre, que ha sido mancillado ante sus conciudadanos.

Según parece, lo que ha ocurrido es que hay alguien por ahí cuya única obsesión es ver a nuestro arácnido amigo entre rejas, y este siniestro personaje se las ha arreglado para culparle de un robo que, por supuesto, Spiderman no ha cometido.

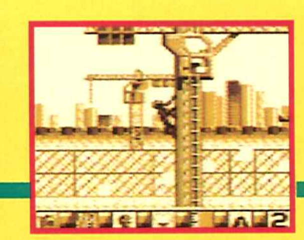
Su única posibilidad para dejar su honor a salvo es descubrir a este desconocido y darle su justo castigo. La tarea no es nada fácil y para llevarla a cabo deberá recorrer seis niveles repletos de enemigos con los que pelearse y de objetos a los que buscarles utilidad. Por tanto, consolega, ya sabes que además de controlar los ágiles movimientos de salto, lucha, escalada y balanceo que Spiderman es capaz de realizar, te va a tocar estrujarte un poco el cerebro para descubrir lo que tienes que hacer con los objetos que te vayas encontrando.

Esto es, más o menos, todo lo que podemos contarte hoy a cerca del regreso de Spiderman a la Game Boy... ¡Ale, ya puedes empezar a subirte por las paredes!

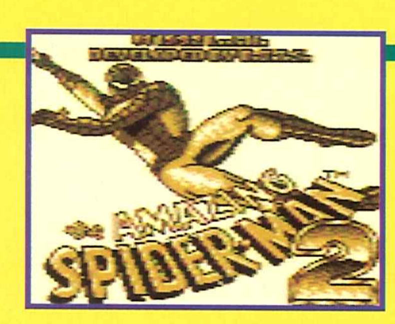


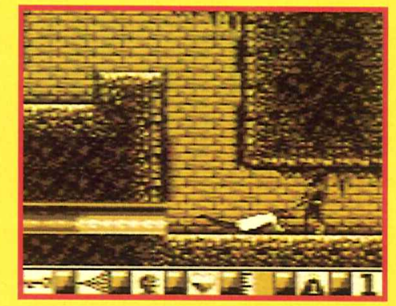


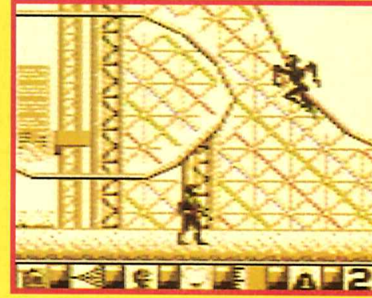


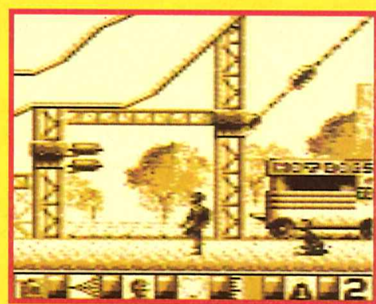


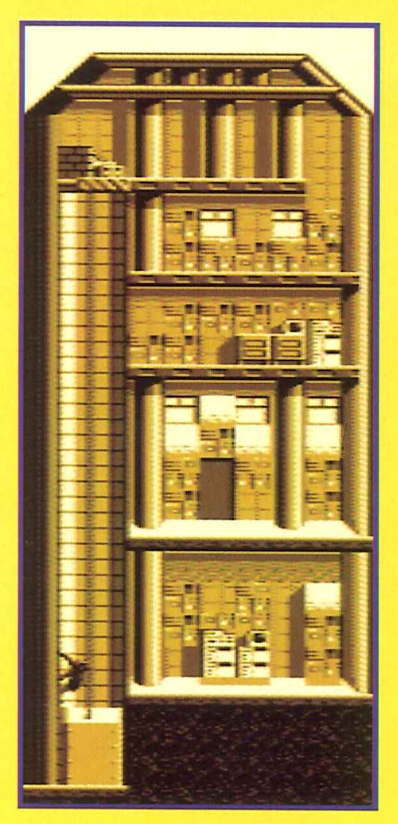




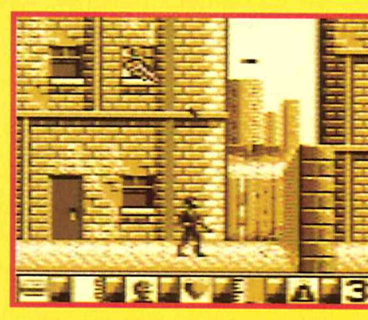






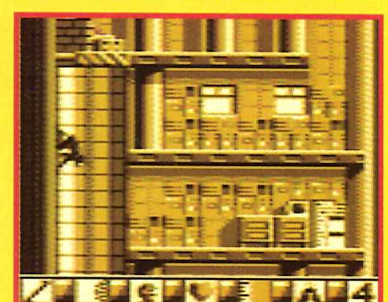


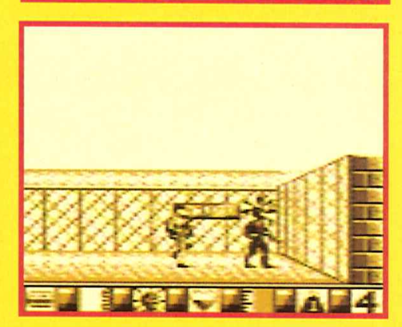


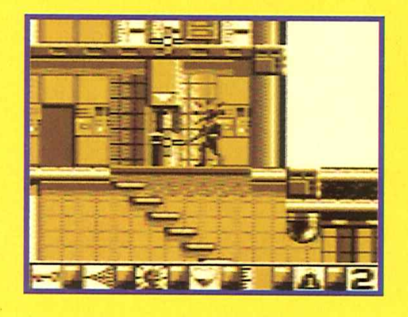












Un súper héroe poco súper



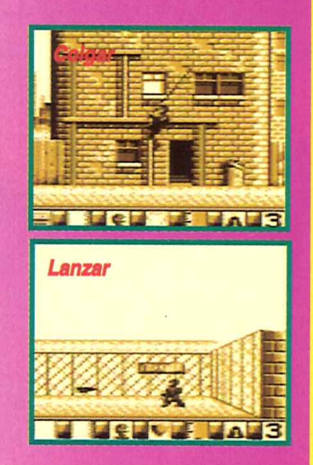
Nos encontramos ante un juego con cosas buenas y cosas malas, pero en el que, desgraciadamente, ganan las segundas. El terreno en el que se libra la mayor batalla es en el de los aspectos gráficos, ya que los diseños son realmente atractivos pero se les ha dotado de una animación, en ocasiones, penosa. En cuanto al scroll, afortunadamente, es la única característica del juego que mantiene un alto nivel durante todo el desarrollo.

En resumen: un cartucho dedicado a los amantes de los arcades en los que hay que recolectar objetos y romperse el coco para utilizarlos. Aunque a éstos es muy posible que tampoco les deje competamente satisfechos.

Patax

Spiderman tejedor

¿Qué arácnido que se precie no sabe tejer unas buenas y pegasosas telas?. ¡Pues imaginaros las virguerías que podrá hacer el hombre araña para defenderse de sus enemigos! Una de ellas consiste en lanzar a distancia una telaraña para, evolviendo a sus enemigos en ellas, dejarles inmovilizados durante unos segundos. La otra -y más espectacular-, consiste en utilizar la resistente tela como liana para colgarse, trepar y balancearse como si se tratase de un tarzán cualquiera. Desgraciadamente las existencias de tela son limitadas, por lo que deberá tener mucho cuidado en no desperdiciarla.



LAS PUNTUACIONES



Arcade

L.J.N.
Nº jugadores: 1
Dificultad: Si averiguas el uso de los objetos...
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 6





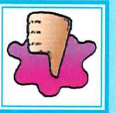








El personaje es mi super-héroe favorito.
La suavidad de los scrolles.



Las animaciones de los personajes no están bien conseguidas.

70









TURBO GRAFX





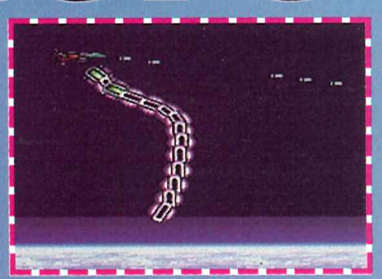


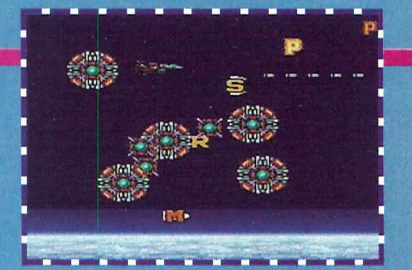
DOBLE IMPACTO











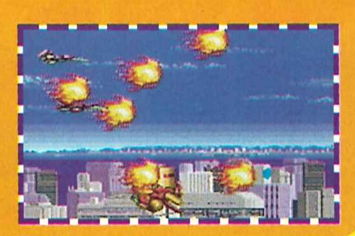


Aero Powers

Las poderosas naves Aero Blasters están equipadas con una fuente de energía recargable. Para accionarla, deja pulsado el botón I hasta que se recargue toda la barra. Cuando levantes el dedo, una poderosa descarga acabará con los enemigos. Si jugáis dos, observad el efecto que produce si dejáis de pulsar el botón I simultáneamente. Y si además dejáis pulsado el botón II y soltáis el I después de recargar la barra, alucinaréis con el espectacular efecto surgirá de nuestras naves. Pero recordad, ¡tenéis que hacerlo a la vez!.







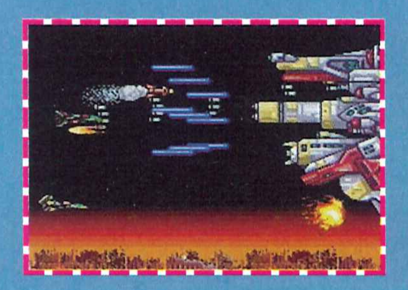
Si creéis que el futuro, va a deparar grandes y buenas sorpresas para la humanidad, estáis totalmente confundidos. El año 2030 de nuestro calendario estará marcado por una increíble tragedia: la invasión de los Mega Load Masters, un grupo de mutantes hiperclónicos, capaces de transformar la vida humana en materia inorgánica.

En pocos días, medio globo terráqueo ha sucumbido bajo el poder de estos seres y tan sólo queda una posibilidad de salvación, la última creación del doctor Charles Takeda. Este insigne científico lleva años investigando el poder de la materia en su laboratorio del Pacífico, y, por fin, ha concluído con éxito su experimento: los Aero Blaster. Estas naves, las más avanzadas tecnológicamente, permitirán a sus pilotos destruir los escuadrones enemigos invirtiendo el proceso químico de sus motores. Y los pilotos van a ser nada más ni nada menos que los hijos del doctor, Mike y Holly, quienes están lo suficientemente capacitados como para emprender tan difícil misión.

Este es el atractivo argumento del penúltimo shoot'em up de Hudson Soft, conversión de una máquina, (no muy popular), de Kaneko. Uno de los mayores atractivos de este Aero Blasters, es la posibilidad de jugar dos a la vez, compartiendo enemigos y diversión y utilizando sabiamente nuestras armas.

La acción transcurre en seis niveles de corte horizontal y con varios planos de scroll repletos de enemigos y en los que, por supuesto, el asunto armamentístico toma un papel fundamental ya que podremos ampliar el poder arrasador de los Aero Blasters hasta límites impensables. Algunas de las armas que podemos encontrar al abatir a ciertos enemigos son: Side Wipers o disparo multidireccional, varios tipos de misiles dotados de un poder arrasador o los útiles Bumpers, que te protegerán de los choques contra el suelo o el techo.

Y como sabemos, que la humanidad depende de vosotros y de los Aero Blasters, vayamos hacia la rampa de lanzamiento y hagamos despegar a las dos aeronaves más potentes del mundo en busca de la aniquilación de esta nueva amenaza espacial...









Me gusta, me gusta.

Esta conversión de la recreativa de Kaneko me ha vuelto a demostrar que la Turbo Grafx dispone de shoot'em ups de auténtico lujo (que en esta ocasión además, permiten la participación de dos jugadores simultáneos).

Pero con ésto sus cualidades no hacen más que empezar, pues Aero Blasters no escatima medios a la hora de mostrar estupendos y coloristas gráficos, un súper scroll parallax con varios planos, y unas melodías realmente épicas.

Y seguimos, pero sólo para decir que a lo largo de sus seis fases encontrarás detalles muy originales y nunca vistos en otros juegos del género, que lo convierten en un título más que recomendable para todos los buenos shooters.

The Elf

LAS PUNTUACIONES



Arcade

HUDSON SOFT Y KANEKO
Nº jugadores: 1 a 2
Dificultad: Dos mejor que uno.
Nº Continuaciones:5
Nº de fases:6









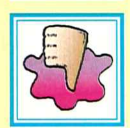








Pueden jugar dos a la vez. Tiene un scroll que quita el hipo. Sus melodías.



Algunos sonidillos son mejorables.

90

CASTELIAN©

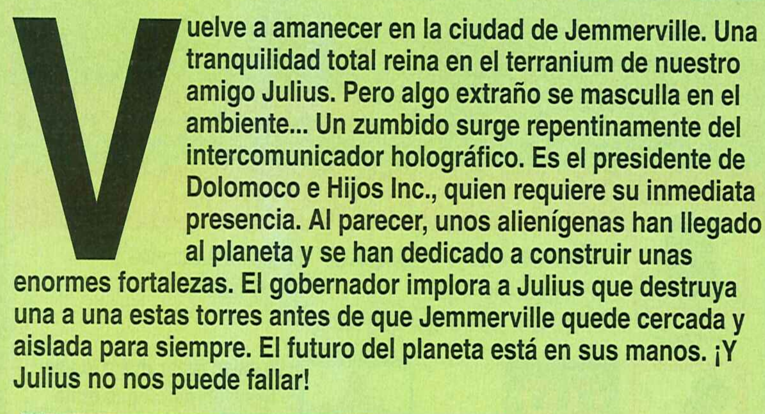
NINTENDO







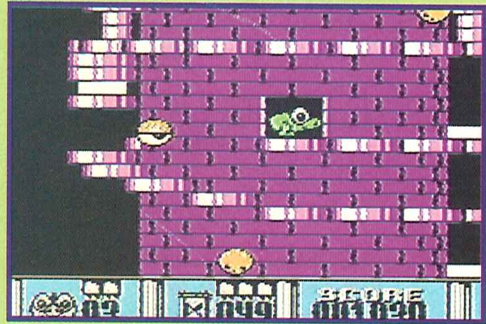
LAS ANDANZAS DE UN ANURIANO

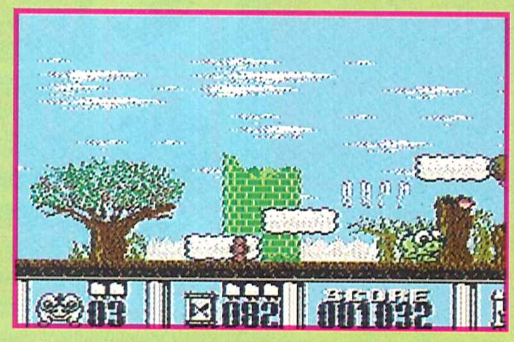


Vuelve a amanecer en la ciudad de Jemmerville. Una tranquilidad total reina en el terranium de nuestro amigo Julius. Pero algo extraño se masculla en el ambiente... Un zumbido surge repentinamente del intercomunicador holográfico. Es el presidente de Dolomoco e Hijos Inc., quien requiere su inmediata presencia. Al parecer, unos alienígenas han llegado al planeta y se han dedicado a construir unas enormes fortalezas. El gobernador implora a Julius que destruya una a una estas torres antes de que Jemmerville quede cercada y aislada para siempre. El futuro del planeta está en sus manos. ¡Y Julius no nos puede fallar!

El caso es que nuestro curioso amigo es un híbrido anuriano que es lo menos que venden en héroe . Sin embargo, Julius tiene la facultad de trepar y saltar, habilidades que le vienen muy bien para conseguir ascender hasta lo alto de las torres, ya que, como decimos, su capacidad de ataque es bastante escasa y su única arma, las "carnobombas", resultan ineficaces ante la gran mayoría de los enemigos.

Con estas premisas la única salida que le queda al bueno de Julius es intentar ascender lo más rápidamente posible, esquivando a sus múltiples enemigos y tratando de penetrar por alguna de las numerosas puertas intercomunicadoras de las torres. Más le vale hacerlo bien. De lo contario, ya sabéis... ¡adiós Jemmerville!







Simple, efectista y un poco pasadito

Nebulus es el nombre que recibía este programa en sus primeras apariciones por el mercado de los videojuegos y Storm ha querido darle cierto aire de modernidad cambiándole el título por el de Castelian, término mucho más adecuado teniendo en cuenta su temática.

Esta es la única novedad que observarás en un cartucho en el que lo más destacable es el fenomenal scroll que se ha conseguido en el efecto de rotación de la torre por la que, más que caminar, se arrastrará nuestro personaje.

Los gráficos tampoco son precisamente de lo mejor que has visto y los sonidos -como casi todo en el juego-, son mejorables.

Por último, sus cotas de jugabilidad y adicción se tambalean con el paso de los años, lo que nos hace echar de menos un poco de renovación técnica y estética a todos los niveles.

Pepo Scope

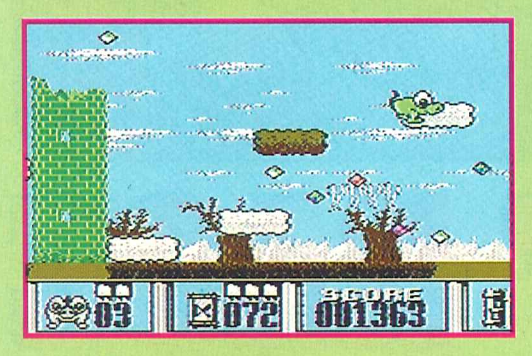


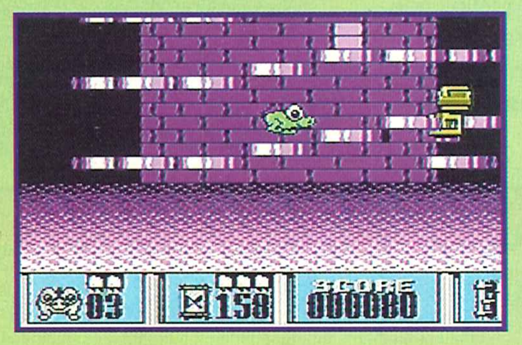
Entre fortaleza y fortaleza, llegarás a una fase de bonus en la que deberás recoger el mayor número de gemas posible. ¡Ten mucho cuidado con los pozos!.



Los ascensores serán una constante en tu periplo castillesco. No olvides que sólo se utilizan una vez, así que en cuanto te subas encima, olvídate de volver sobre tus pasos.











El tiempo, los enemigos y sobre todo las dificultades que entraña el efecto de rotación de la torre, suelen llevar a Julius, el prota, al fondo del océano.

ENTERING THE TOWER OF EYES

Bienvenidos a la Torre de los Ojos, el primer eslabón de la cadena que debéis romper para liberar al planeta de las amenazas alienígenas.

LAS PUNTUACIONES



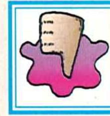
Plataformas

STORM
Nº jugadores: 1 o 2
Dificultad: ¡Buff! ¡Para dar y tomar!
Nº Continuaciones: 2
Nº de fases: 8 niveles.


70


La simpática figura del personaje.


70


Que a tu consola le salgan canas.


78

76

LO MÁS NUEVO

JUSTICIA CALLEJERA

El clan mafioso más importante del continente, comandado por el sanguinario Mr. Big, cayó sobre la ciudad como un león rabioso cae sobre un inocente antílope.

Como primera misión: quitarse el estorbo del cuerpo policial; unos cuantos sobornos y bastantes muertes accidentales bastaron para que la ley dejara de existir. Los saqueos y los robos se sucedián tanto que los comerciantes tuvieron que cerrar sus tiendas y la gente no podía salir de sus casas.

Hartos de esta situación, dos ex-policías decidieron acabar por su cuenta con el auge del anarquismo criminal y la violencia sin freno. Sus nombres: Axel Stone y Blaze Fielding. Sólo dos. Dos contra un ejercito de mercenarios.

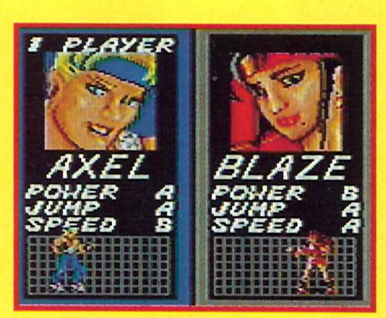
Así comienza la aventura más barriobajera y peligrosa jamás vista en una Game Gear. Gracias a los puños de Axel y la habilidad de Blaze penetraréis en un universo de peleas sin piedad y malos de película. Tíos inmensos que echan fuego por la boca, hermanas gemelas que luchan a la velocidad de la luz, cuchillos, cabinas teléfonicas que explotan, macabras sorpresas...

Un juego permitido sólo para los verdaderos amos de los Beat'em up. Un juego al alcance sólo de aquellos que tienen la suficiente sangre fría como para entrar en un infierno del que puede resultar imposible salir. Un juego al que sólo podrán acceder unos pocos valientes que se atrevan a conocer de cerca las calles de Ira.



STREETS OF RAGE









Una conversión perfecta

Una de las mayores verdades que se pueden decir en este mundillo consolero es que no hay malas o buenas máquinas, si no buenos o malos juegos.

Porque no basta decir que la Game Gear es una buena portátil, hay que demostrarlo con juegos. Y ésto es exactamente lo que Sega ha hecho con esta versión del mejor Beat'em up para Mega Drive.

Hasta ahora era impensable que una portátil pudiera emular un juego de 16 bits con tanto éxito. Tán sólo, -y debido a problemas de memoria (8 megas contra 1)-, se echa en falta a un tercer luchador, Adam, un par de fases y unos pocos movimientos. En todo lo demás la conversión es perfecta y el resultado general del juego, tan absolutamente genial como el obtenido en su hermana mayor.

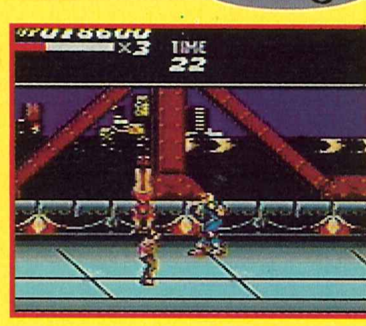
Némesis



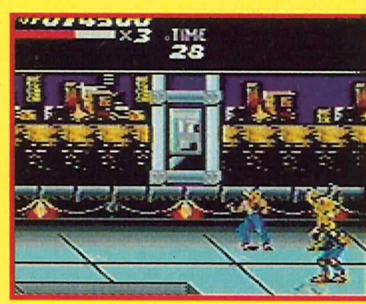
Streets of Rage te mete de lleno en la calles de una ciudad norteamericana invadida por la corrupción y la violencia. Sólo los más fuertes pueden sobrevivir en esta auténtica jungla de asfalto. ¿Eres tú uno de ellos?

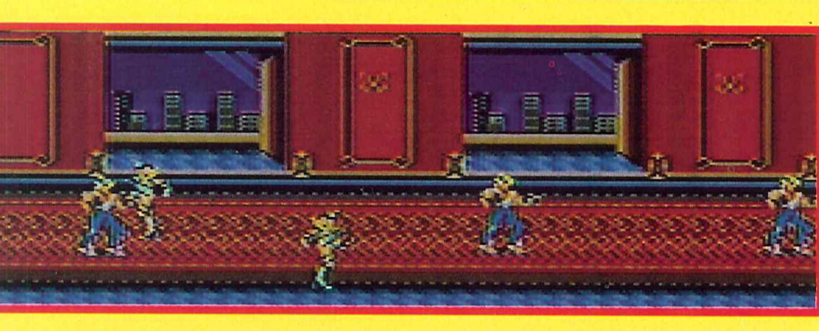


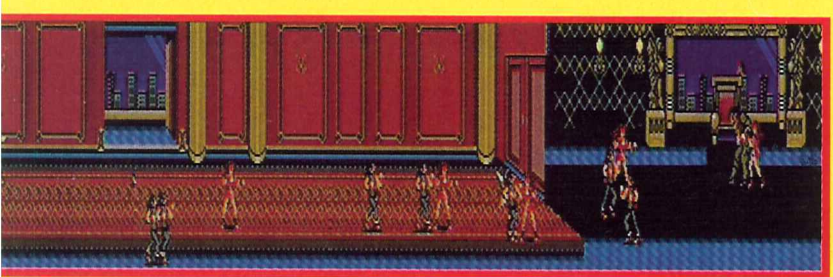
Tu increíble destreza y tu incomparable potencial como luchador harán de ti un "paseante" temible. Pero, ya sabes, no te descuides ni un momento porque los enemigos parecen no tener fin y no dejarán de asaltarte ni un sólo instante.











LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1y2.
Dificultad: Acabarlo no es tarea imposible
Nº Continuaciones: Infinitas.
Nº de fases: 5.

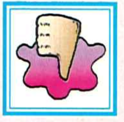

92


83


89

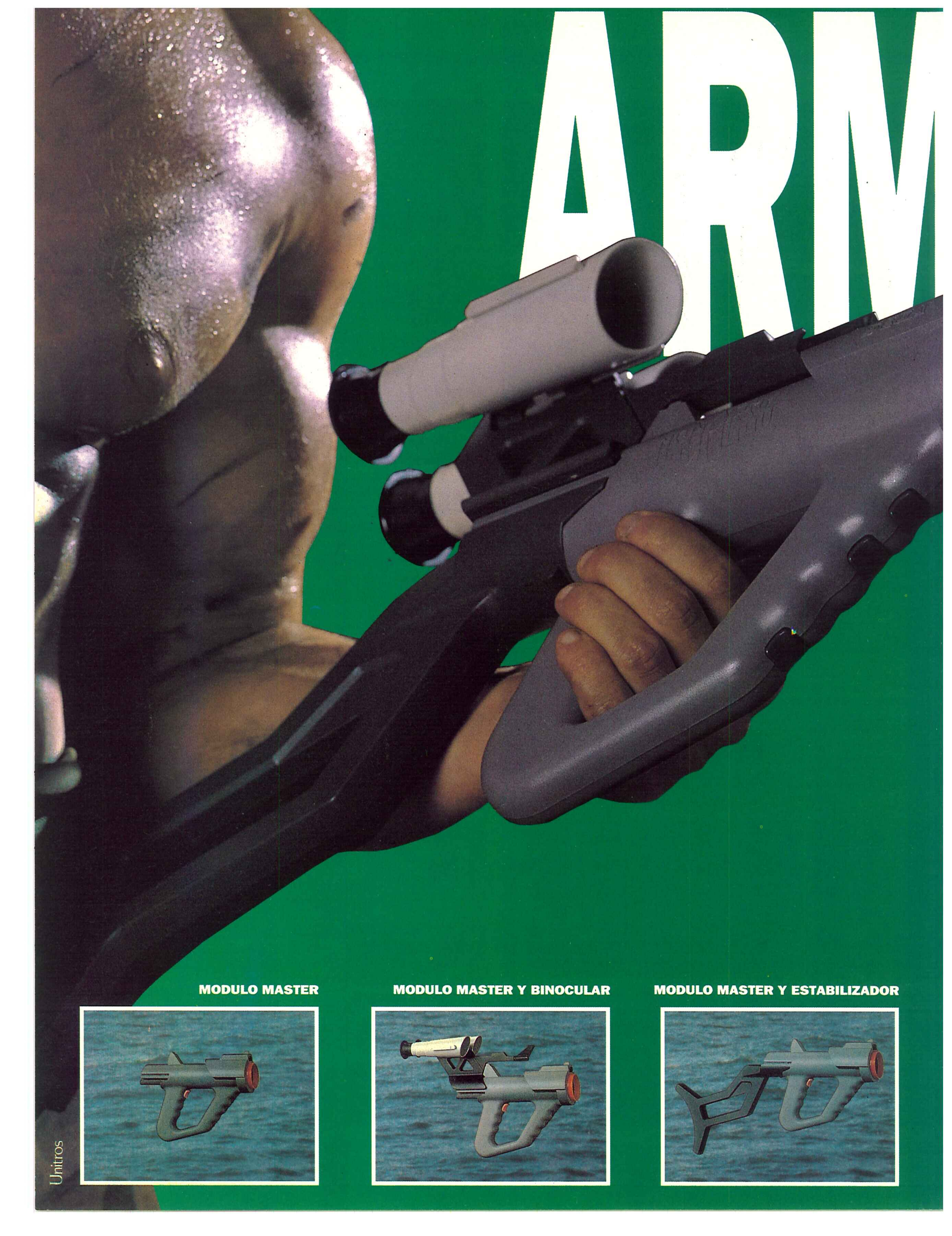


Exacto a la versión de 16 bits.
La suavidad del scroll.



El pequeño tamaño de los personajes.


89


ARM
MODULO MASTER
MODULO MASTER Y BINOCULAR
MODULO MASTER Y ESTABILIZADOR
Unitros

MEGADRIVE

BULLS VS LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS







Los mejores jugadores del mundo

Después de ofrecernos hockey, fútbol americano y golf, la cadena de televisión EASN (Electronics Arts Sports Network) pretende copar todos los niveles de audiencia con la retrasmisión de la liga de baloncesto más famosa del mundo: la NBA.

Michael Jordan, Magic Johnson, Isiah Thomas y otros reyes del aro nos conducirán por un universo de triples, personales y tiempos muertos que nos harán vivir toda la emoción del mejor deporte de competición.

Para ello, contamos con todas las cualidades propias de cada jugador: desde los espectaculares mates de Jordan hasta los calculados tiros de Bird. Utilizando hábilmente estos dones y demostrando nuestra pericia como entrenadores, podremos dar a nuestros jugadores los anillos de campeones de la liga profesional.

En el camino hacia el triunfo hay que tener en cuenta aspectos tan novedosos como el cansancio de nuestros jugadores, la zona propicia donde cada hombre tiene más posibilidades de encestar e incluso la velocidad de cada uno: a mayor altura, menor velocidad y reflejos. Pero tranquilos, porque con un poco de práctica y un inteligente uso del banquillo, podremos derrotar a nuestros contrarios con suma facilidad. Pero, atención, ¡que no haya marrullerías! porque los árbitros son implacables en este aspecto...

Dos estilos de juego

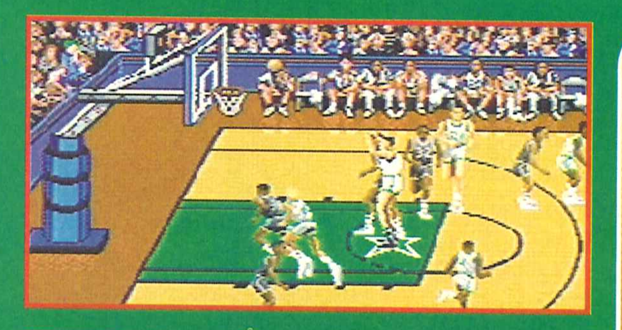
En la pantalla de opciones podremos acceder a dos tipos de juego totalmente distintos: el Arcade y el Simulation.
En este último los jugadores tienen sus limitaciones. Si juegan durante mucho tiempo se cansarán y empezarán a perder efectividad en el tiro, además de sufrir un descenso en la velocidad de respuesta. Las faltas se contabilizarán y habrá expulsion al totalizar 6.
En el modo Arcade las cosas cambian y nuestros hombres jugarán "a todo trapo" durante todo el encuentro. Además las faltas no son anotadas, por lo que al poco tiempo la pista se puede convertir en un campo de batalla.

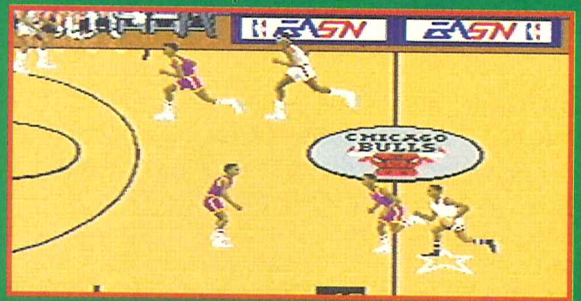






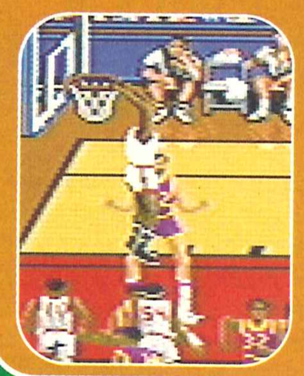
Este simulador de baloncesto puede ser consierado como el mejor existente hasta el momento para Mega Drive. Aún, así, no ha acabado de conseguir acertar de pleno en la canasta...





"Air" Jordan y sus mates.

Durante el encuentro los jugadores nos deleitarán la vista con sus mates más característicos: Charles Barkley y su "Monster Dunk", Karl Malone y su "In Your Face"...pero el más espectacular, como todos sabéis, es el señor Michael Jordan y sus alucinantes vuelos de ida y vuelta. Si no nos creéis mirad, mirad...







Titular ¿indiscutible?

Con ganas de romper llega este último lanzamiento de Electronic Arts. Pero todo se ha quedado en un buen intento porque, después de todos los excelentes juegos deportivos que nos ha ofrecido la compañía americana, este Bulls Vs Celtics, la verdad, nos ha sabido a poco. Presenta buenas ideas como son la opción de vídeo, la simulación y los mates, pero en su conjunto, se ha quedado corto debido a notables fallos técnicos como el molesto scroll o su pésimo movimiento. El mejor -de momento y en España-, para Mega Drive. Pero le falta bastante para llegar a perfecto.

Némesis

LAS PUNTUACIONES



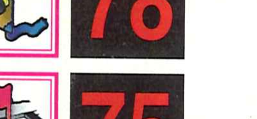
Deportivo

ELECTRONIC ARTS
Nº jugadores: 1 y 2
Nº Continuaciones: Ninguna
Nº de fases: Ninguna
Dificultad: Tan alta como los jugadores.

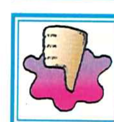
78

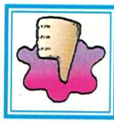


La cantidad de opciones. Que puedan jugar dos en un mismo equipo. Es divertido.

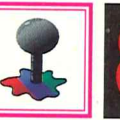


75





La insipidez gráfica y sonora.



83

79

LO MÁS NUEVO

F-1 EXHAUST HEAT









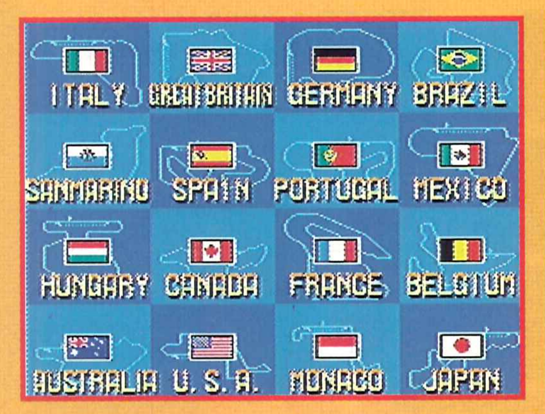
ESTE COCHE ES UNA BALA

Al Cerebro de la Bestia le encanta correr. Ha demostrado -y lo que le queda- que lo suyo es la velocidad y que corre como nadie. Sus 16 bits en modo 7 han sido explotados al máximo en F-Zero y en Big Run (un programilla del que pronto tendréis noticia) provocando más de un mareo a los aficionados al vértigo.

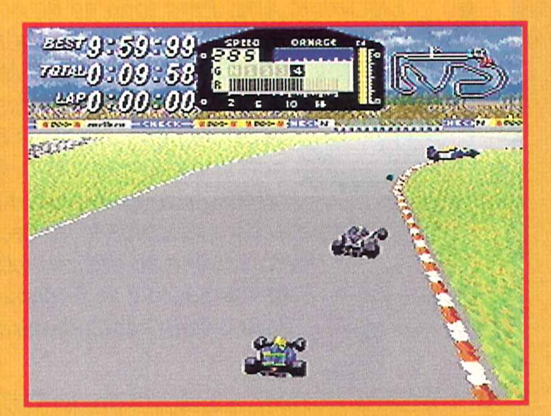
Ahora la Súper ataca con F-1 Exhaust Heat, un bólido que viene bajo la distribución de Ocean Europa. Y si ya os habíais hecho a las vibraciones más intensas, preparad un lugar en el cerebro para albergar nuevas emociones. Y mucho más fuertes.

Porque en F-1 Exhaust Heat hay más espacio dedicado al espectáculo que a la verdadera carrera. Seta ha impuesto la ley del movimiento y de la velocidad sobre la de la Fórmula 1 como tal. Y ha diseñado un juego de 16 circuitos reales, boxes, tiendas de recambio, dólares de recompensa y sólo ocho participantes en el que, por encima de cualquier cosa, queda la sensación de haber batido un record: el de la carrera.

El resto se devanea entre pistas vertiginosas, giros de 180º y un vehículo al que le sobra cancha por donde se le mire. Es su máximo y no único defecto: que el coche desmerece de un conjunto plagado de detalles y efectos sorprendentes a los que, de vez en cuando, él también contribuye sin quererlo. Lo uno por lo otro. Pero que quede claro que el resultado es magnífico y que tiene condiciones de sobra para despuntar en un mundo marcado mucho más por la velocidad que por las capacidades gráficas.













Todo por la pasta

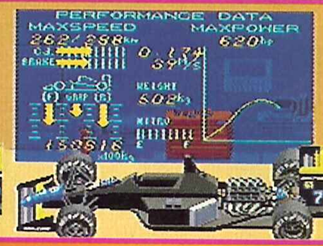
Este programa parece un concurso. Tiene premios para todos. Da igual que llegues el primero que el octavo: siempre habrá dinero. Dólares que te servirán para aumentar la capacidad de tu vehículo.

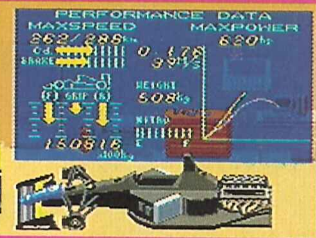
En la tienda previa a cada carrera encontrarás desde motores de 12 cilindros en «V» a alerones de perfil bajo, suspensiones deportivas, ruedas «all weather» o cajas de cambio de hasta 7 velocidades.

El mecanismo para hacerse rico es muy sencillo. Cada carrera en la que compitas te aportará algún dinerillo y, como contraprestación, gastos de mantenimiento -penalty- por el desgaste, los golpes y esas cosas que suceden en todo gran premio. Si eres lo suficientemente paciente podrás hacerte con una gran fortuna e invertir en compras de importancia. Gasta en lo que necesites, pero no aspires nada más llegar a hacerte con el mejor auto. ¡Tendrás que ganártelo a puslo!

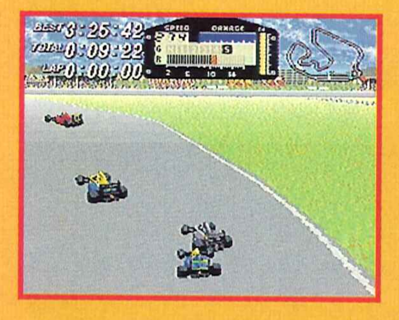






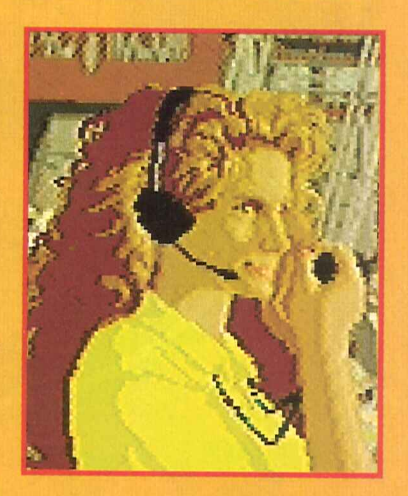


La Súper Nintendo parece que empieza a decantarse por la velocidad. Y este título es una de las mejores pruebas de ello.









Este coche es una mosca

Correr, lo que se dice correr, este F-1 corre un montón. Pero, ojo, si a ti lo que te gustan son los buenos diseños Giugaro y las carrocerías esbeltas, no le prestes atención al pixel miniaturizado que te ponen delante. Porque te vas a echar a llorar. Y es que a este vehículo le falta prestancia, toda la prestancia que exhibe el resto del juego.

Pero no voy a ensañarme. Prefiero destacar sus muchas virtudes, como su velocidad punta, su rugido multiválvulas y algunos otros detalles importantes como que se puede grabar la partida, practicar, comprar piezas, motores...

Y acabo con frase lapidaria: jamás un bólido tan pequeño corrió en un circuito tan grande.

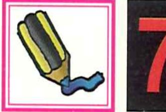
Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

SETA- OCEAN
Nº jugadores: 1
Dificultad: Depende de la velocidad.
Nº Continuac: las que quieras
Nº de fases: 16 circuitos

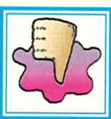

75


90


92




La velocidad punta, los circuitos... Y el montón de opciones.


Sin duda, el reducido tamaño del coche.

89

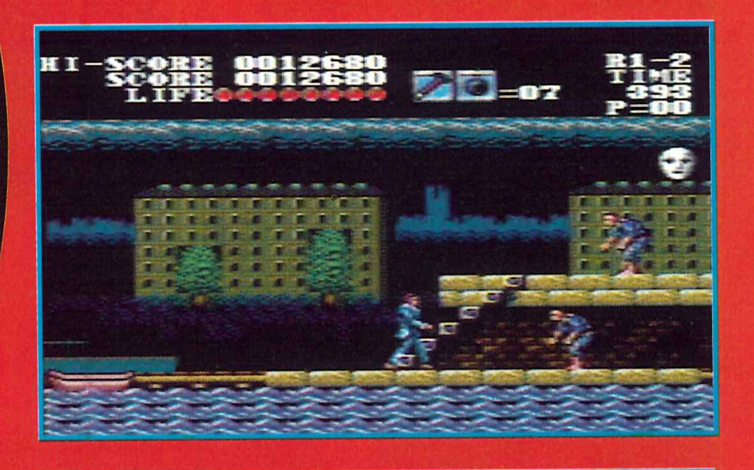
LO MÁS NUEVO



MASTER OF DARKNESS



El Baile De Los Vampiros





Londres ha sido la ciudad que el Conde Drácula y su cohorte de engendros del más allá han elegido para su regreso al mundo de los mortales. Su único objetivo: buscar sangre fresca con la que alimentarse. Menos mal que estás tú ahí para impedirlo...







Un nuevo cartucho sobre el legendario Conde Drácula ha llegado a nuestras consolas. Ármate, pues, de estacas, ristras de ajos, agua bendita y demás aditamentos y lánzate a la caza y captura del más malvado de los seres de la noche.

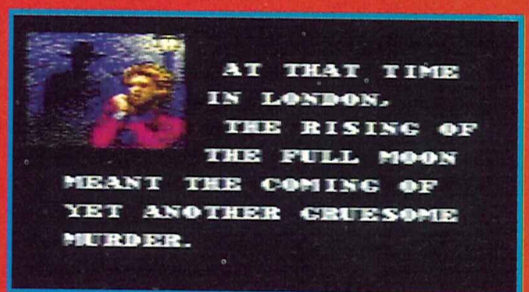
Así, te verás metido de pronto en una sesión de ouija que empieza a descontrolarse y que acaba convirtiéndose en un espantoso monólogo de un desconocido espítitu. La ouija se desplaza a toda velocidad por el tablero deletreando palabras terribles que hacen que se te pongan los pelos de punta... ¡Drácula ha vuelto y sólo tú puedes detenerle en sus ansias de dominar el mundo! De esta forma, -más por obligación que por devoción-, te conviertes sin quererelo en el más osado mata-vampiros de todos los tiempos. Armado con una simple daga sales a las calles dispuesto a limpiarlas de zombies, de fantasmales apariciones y de otros tipos variados de secuaces del conde.

Durante tu andadura nocturna podrás mejorar tu armamento rompiendo las máscaras que flotan en la pantalla. De este modo conseguirás hachas, bastones y espadas. De la misma manera podrás hacerte con bombas y pistolas que deberás usar a la vez que las armas de cuerpo a cuerpo.

Pertrechado de esta guisa recorrerás diversas fases en las que mostrarás tu habilidad atravesando el Támesis en inestables barquichuelas, registrando el museo de cera en busca de espectros ocultos o enzarzándote en luchas mortales con los lobos fantasmales del conde.

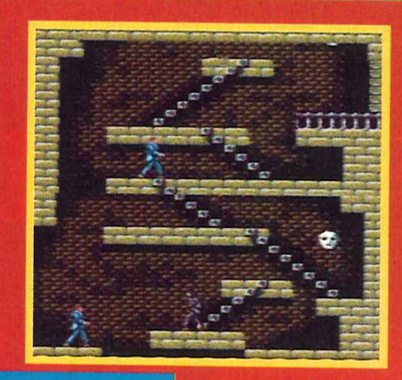
Toda una aventura terrorífica al alcance de tu Master.













No da para mucho

Cuando enchufas el Master off Darkness y te encuentras con una presentación más que aceptable, empiezas a albergar esperanzas de que el juego va a resultar interesante. Pero en cuanto empiezas a jugar, te vas dando cuenta de que los defectos se imponen sobre las virtudes: los decorados son repetitivos, borrosos, con escasa perspectiva... el movimiento del protagonista le hace parecer más un bloque de cemento que un osado mata-vampiros... en fin, un auténtico deleite.

En fin, que el cartucho puede resultar entretenido durante un par de partidas, pero su escasa adicción, su falta de originalidad, y la pobreza de sus gráficos no dan para mucho más.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES

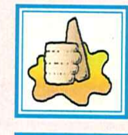

Aventura

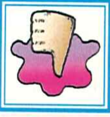
SIMULADOR
Nº jugadores: 1
Dificultad: Una buena ristra de ajos...
Nº Continuaciones: Muchas
Nº de fases: Le sobran


70

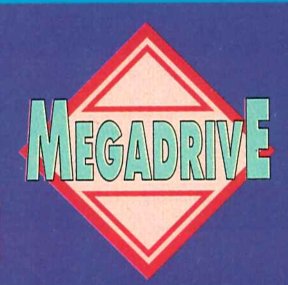

75


75


La presentación y poco más


El pésimo movimiento, la "variedad" de decorados...

72



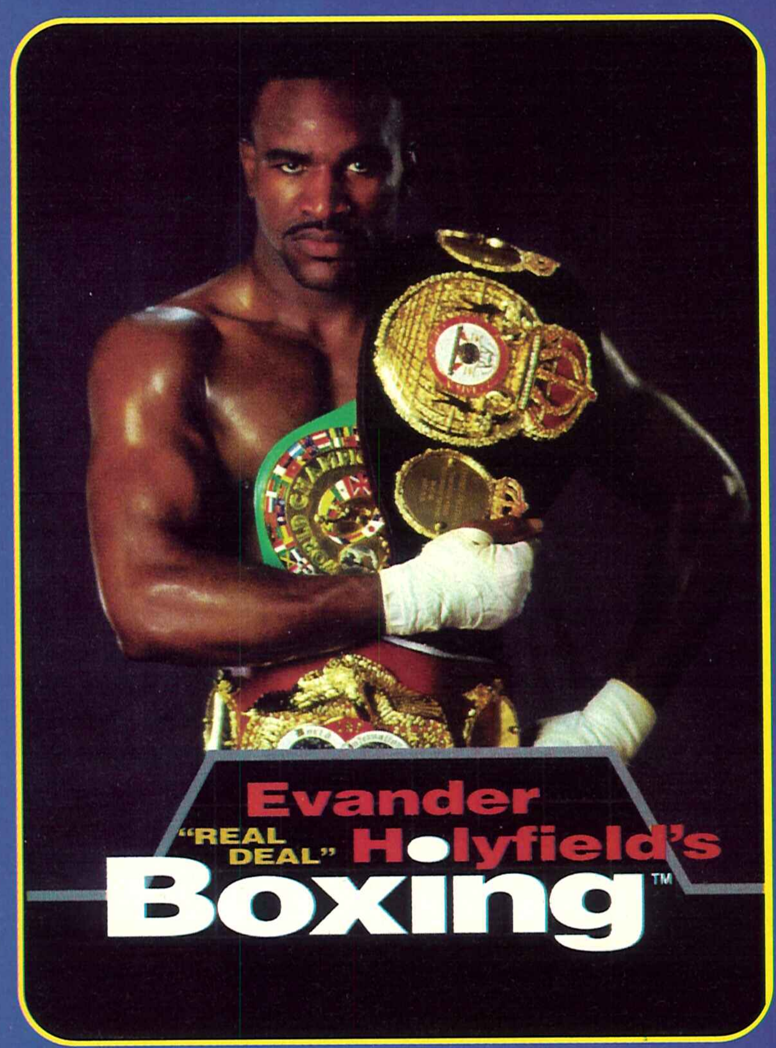
Un nuevo simulador sobre el mundo del boxeo llega hasta la Mega Drive de nuestros amores.

Y el detalle más original que presenta este último título, que le diferencia considerablemente con respecto a juegos boxísticos anteriores, es, sin duda la importancia que se le ha otorgado a la fase de entrenamiento y al cuidado con el que vamos a tener que controlar nuestra dieta para lograr un resultado óptimo y llegar a ser un boxeador de élite. Será, por tanto, imprescindible seguir estos pasos con mucho sacrificio y dedicación si queremos mejorar, combate a combate, nuestra cualidades y rendimiento físico.

Por otra parte, para conseguir acabar con el contrincante, nuestro púgil dispone de un amplio "catálogo" de golpes, entre los que destacan desde los directos al rostro hasta los efectivos ganchos a la barbilla. Una adecuada combinación de puñetazos y nuestro contrincante besará la lona en unos instantes.

Pero te advertimos que las victorias se venden muy caras en este juego, por lo que permítenos que, antes de acabar, te demos algunos breves consejos con los que, al mismo tiempo, podrás hacerte una idea de la variedad de golpes y acciones que vas a encontrar a tu disposición. Empezamos: golpea a tu rival en la cabeza, -su punto débil-, con lo que te asegurarás que el arbitro pare la pelea en tu favor cuando vea que tu adversario empieza a estar algo "tocado". Es muy recomendable que no dejes de moverte ni un segundo, ya que así impedirás que te arrinconen contra las cuerdas y te conviertas en una presa fácil. Por último, cuando estés recibiendo como un bendito, lo mejor que puedes hacer es pegarte lo más posible al contrario para que el arbitro pare la pelea y puedas recobrar la respiración.

Bueno, ya no te contamos más. Ponte el protector, reza lo que sepas y salta al ring dispuesto a descubriri todo lo este este gran juego de boxeo puede ofrecerte.



CONTRA LAS CUERDAS

El entrenamiento

Al acabar cada combate, nuestro púgil dispodrá de una serie de elementos que le permitirán mejorar su rendimiento en futuros enfrentamientos. Desde una buena ración de filetes hasta cascos protectores, pasando por vitaminas, expertos sparrings, zapatillas ligeras y así hasta doce diferentes, prácticos y divertidos items.



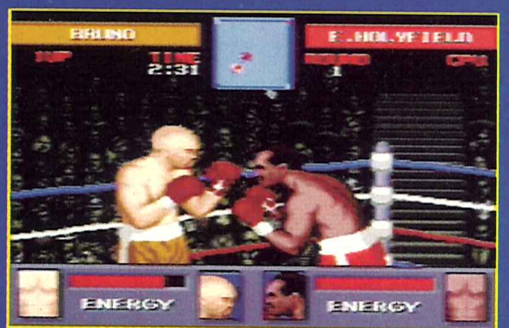


Hasta nuestras Mega Drive llega un muy buen simulador de boxeo en el que el campeón mundial de los pesos pesados, E. Holyfield ha estampado su puño, perdón, queremos decir, su firma.

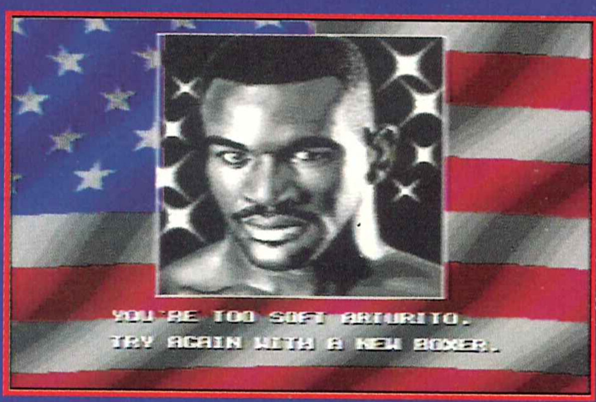


Holyfield, tal y como ocurre en la realidad, es un auténtico campeón para tu Mega Drive. Pero no te confíes demasiado, los rivales a los que tendrás que enfrentarte no son precisamente unos tirillas...









Este es el impresionante aspecto que presenta Holyfield en una de las pantallas del juego. Como véis, la cara del colega es como para meter miedo... ¡cualquiera se pondría delante de él en la realidad!

El mejor, pero no el definitivo

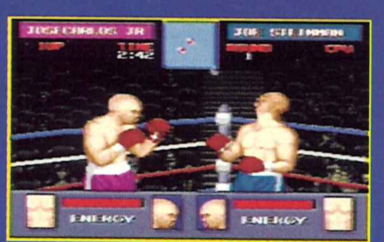
El juego que nos ocupa lo tiene casi todo: geniales gráficos, buenos efectos sonoros y una rutina del cuadrilátero increíble. Pero le falta algo para poder ser el simulador de boxeo perfecto que todos los consoleros de Mega Drive deseamos: hay algunos fallos inexplicables como la ilógica repartición de puntos -a favor del ordenador, claro- o la dificultad a la hora de efectuar algunos golpes.

En el otro lado de la balanza está la interesante opción de "inventar" nuevos boxeadores, el grán número de púgiles existentes y la posibilidad de grabar los resultados.

Resumiendo, un gran simulador que gustará mucho a los aficionados al boxeo, pero que no llega a "poner el guante en la llaga". Casi, casi.

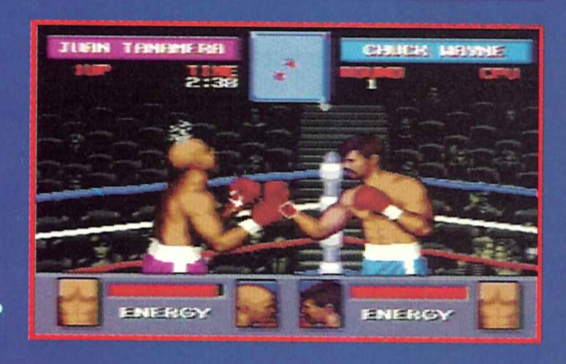
Némesis







La búsqueda del simulador de boxeo perfecto continúa en la Mega Drive. De momento, éste es el juego que más se acerca al ideal.



Házte a ti mismo

Una de las opciones más novedosas de este juego es la de poder crear a nuestro propio boxeador: su raza, tipo de cara, o hasta el corte de pelo estarán totalmente a nuestro gusto. Después de darle un nombre, podremos grabarlo todo en la pila especial que el cartucho lleva para estos menesteres y... ¡a boxeaaaaaar!





LAS PUNTUACIONES

Deportivo

SEGA
Nº jugadores: 1 y 2
Nº Continuac: Ninguna.
Nº de fases: Ninguna.
Dificultad: Te saltarán los dientes más de una vez.



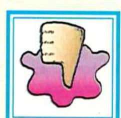
91


86



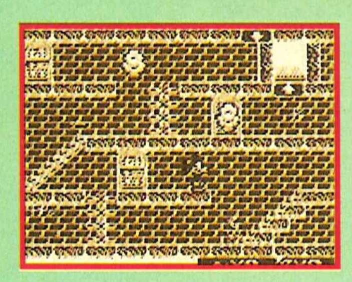
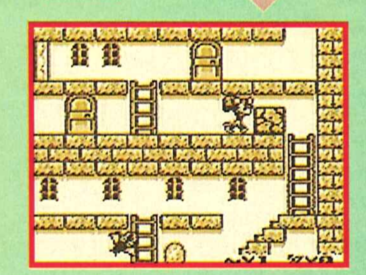
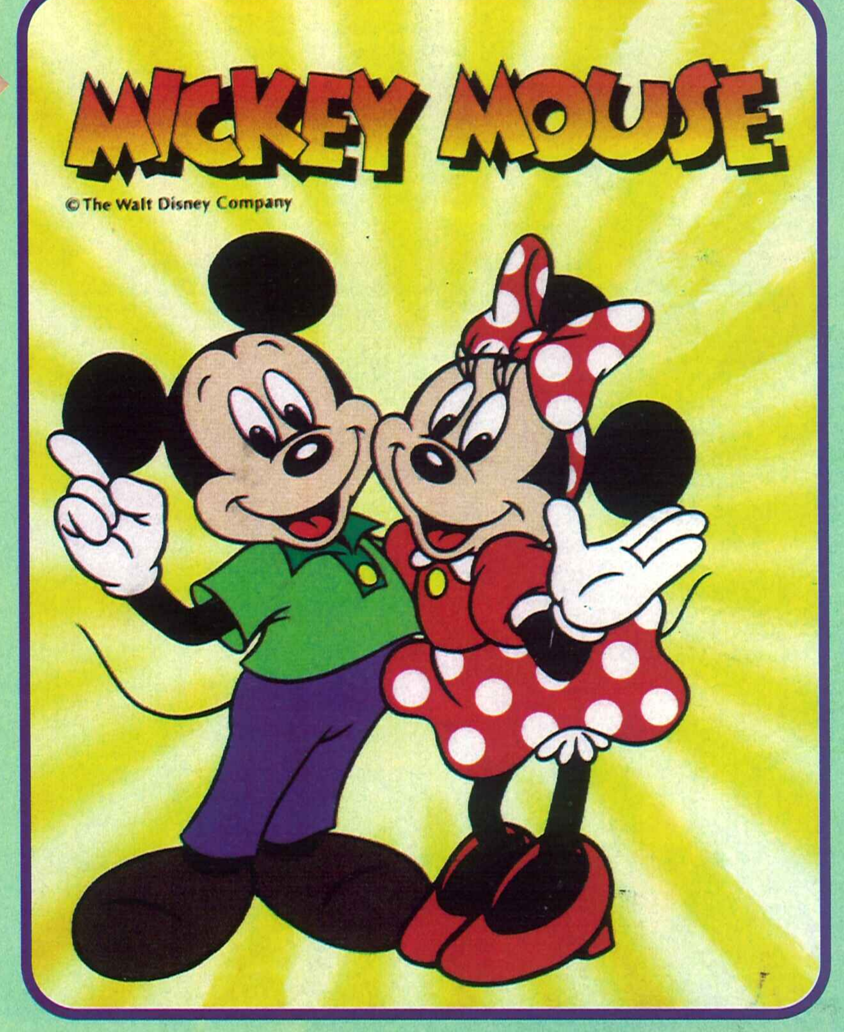
88


La rotación del ring. La posibilidad de crear a tus boxeadores


Los árbitros, que son demasiado caseros.

89

GAME BOY

AL RESCATE DE MINNIE

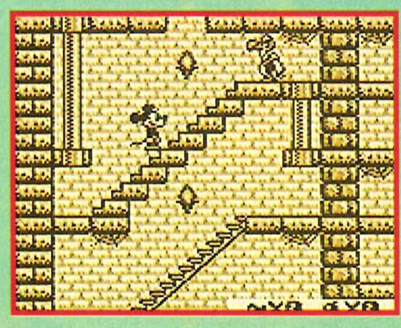
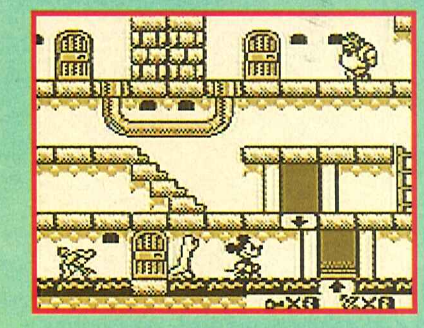
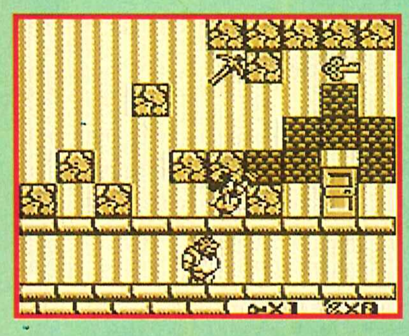
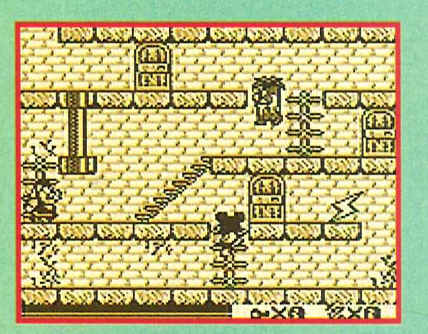
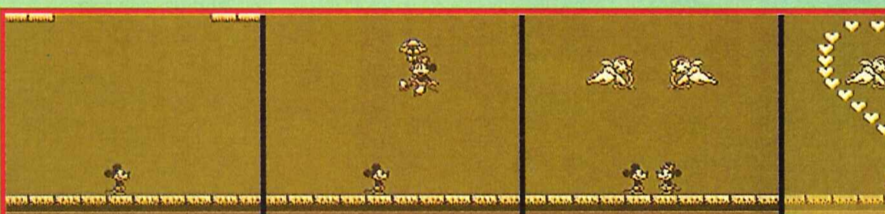
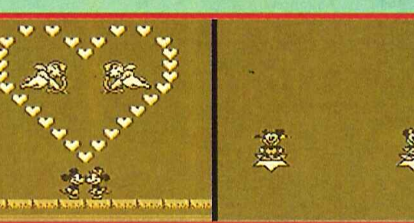
Un buen día, Minnie Mouse, -la novia de Mickey-, recibió una invitación para asistir a un baile en el castillo de Arbarus. Minnie, la ratoncilla más marchosa de Disney World, no podía rechazar semejante invitación, por lo que cogió su mejor vestido y, con gran entusiasmo, se maquilló para asistir a uno de los mayores bailes de la historia de los dibujos animados. Pero lo que se presentaba como una noche de diversión y desenfreno, se ha convertido en la más terrible de las pesadillas: la noche ha llegado a su fin, la tenue luz de la Luna se ha marchado dejando paso al Sol del amanecer... y Minnie no ha vuelto todavía a casa.

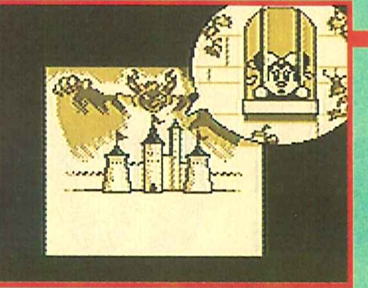
El temor se ha apoderado de Mickey, quien, movido por el amor hacia su novia, no duda en dirigir sus pasos hacia el castillo del que Minnie no ha regresado aún.

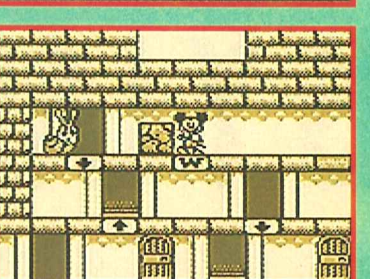
Allí, nuestro protagonista deberá recorrer todas las habitaciones del castillo hasta llegar al aposento del mismísimo Rey Horned, lugar donde le dará su merecido por haber tratado de raptar a la ratoncilla de sus amores.

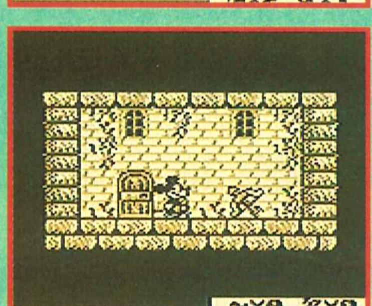
Pero para llegar hasta el Rey, Mickey deberá afrontar un juego formado por muchos niveles diferentes en los que deberá tratar de derrotar a sus enemigos haciendo uso de numerosos tipos de armas y de otros útiles como picos para escalar o martillos para romper molestos bloques de piedra.

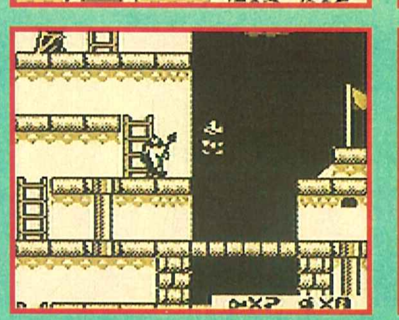
De ésta forma, si nuestro amigo consigue darle un buen uso a todos los objetos que encuentre, utiliza su armas con inteligencia y es capaz de moverse con habilidad por las interminables habitaciones, pasillos y escaleras que componen este laberíntico castillo, entonces, amigos, la alegría volverá a inundar a la pareja más "ratonuda" de la historia de DisneyWorld. ¡Ójala sea así!

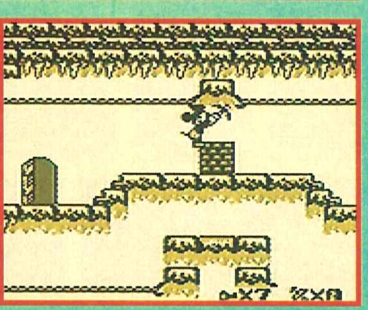















Un Mickey decepcionante

Después de haber disfrutado con otros cartuchos basados en este gracioso ratoncillo, aparece este juego que, sinceramente, me ha decepcionado. Realmente Mickey no merecía ésto pues, apoyándose en este gran personaje, se ha creado un título mediocre y que carece totalmente de jugabilidad "gracias" a una penosa realización técnica

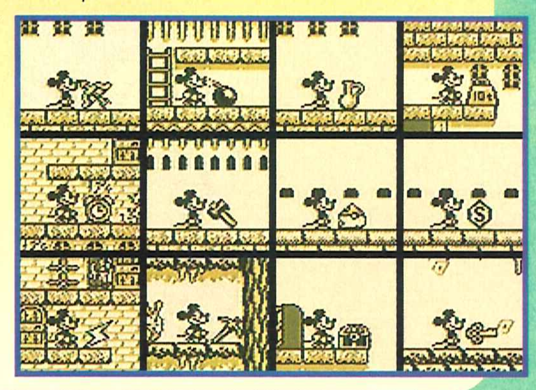
El único detalle favorable son los gráficos, pero su mala animación y la brusquedad del scroll les hace pasar totalmente desapercibidos. En resumen: no está a la altura.

Patax

Objetos útiles para un ratón

En tu recorrido por el castillo podrás encontrar algunos objetos que te serán de gran ayuda para rescatar a Minnie. Estos son los que son, y son:

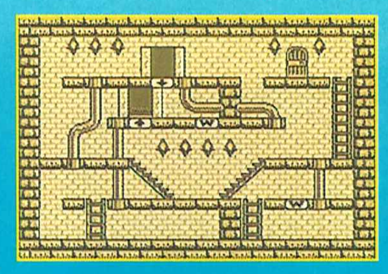
ARCO Y FLECHA: Podrás lanzar flechas a tus enemigos para destruirlos.
BOMBA: Si un enemigo tropieza con ella explotará al instante.
BEBIDA: Los enemigos morirán al chocar contigo.
PESA: Al dejarla caer sobre un villano. éste quedará totalmente espachurrado.
RELOJ: Al cogerlo tus enemigos quedarán paralizados por un tiempo.
MARTILLO: Con él puedes romper algunos bloques que impiden tu paso.
QUESO: Lógicamente, te proporcionará una valiosa vida (sólo si es manchego).
ESCUDO: Estarás inmune por un corto espacio de tiempo.
RAYO: Al tocarlo todos los villanos que se encuentren cerca serán destruidos.
PICO: Te permitirá escalar muros de piedra.
COFRE: Aplasta a tus enemigos.
LLAVE: El objeto más importante de todo el juego. Sólo recogiendo todas las que se encuentren en una habitación, podrás atravesar la puerta que te conducirá a la siguiente.

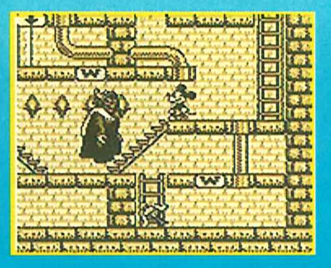


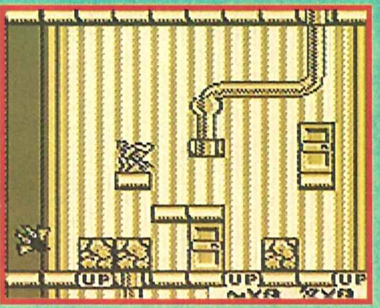
Mickey se presenta ante la Game Boy con un nuevo título que, a pesar de sus buenos gráficos, decepciona por su escasa jugabilidad.

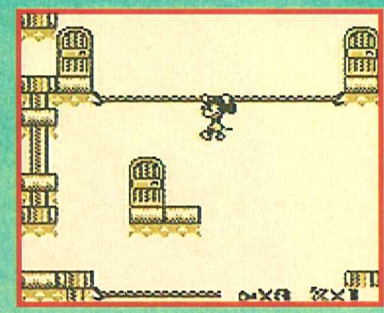
Horned, la batalla final

Si consigues atravesar todas las habitaciones del castillo, te encontrarás ante el Rey Horned, contra quien deberás librar una encarnizada lucha. Conocer la estancia del Rey es fundamental, por lo que, por una vez y sin que sirva de precedente, te ofrecemos este trucazo en forma de mapa. No tiene importancia... ¡en Hobby Consolas somos así de generosos!









LAS PUNTUACIONES



Plataformas

KEMCO
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 1
Nº de fases: 29
Dificultad: Inversa a tu amor por Mickey y Minnie



80



70



68



Mickey siempre será Mickey.
Los passwords.



El scroll y el movimiento.
Mickey resulta, a veces, incontrolable.

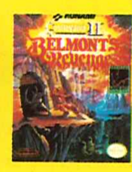


68

¡CONSIGUE CON LOS SUPERPOSTERS Y LAS

20 SUPERPOSTERS









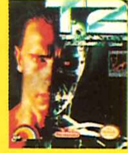




























Reúne 3 bolsas pequeñas de snacks Matutano y canjéalas **GRATIS** en tu establecimiento habitual por un fantástico **Superposter** y dos **Superfichas** de los juegos **GAMEBOY** y **SUPER NINTENDO**.
Hay 20 Superposters y 40 Superfichas con increíbles trucos para jugar **¡a tope!**
¡COLECCIONALOS!





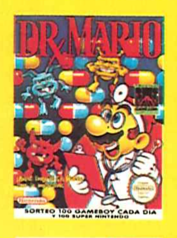
Esta promoción caduca el 10 de febrero de 1993. Bases depositadas ante el ilustre Notario del Colegio de Barcelona.

Matutano

Matutano®

SUPERFICHAS NINTENDO!

40 SUPERFICHAS































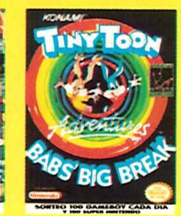





































¡REGALAMOS 100 GAMEBOY CADA DIA Y 100 SUPER NINTENDO!

Sigue las instrucciones que encontrarás en las Superfichas.

¡APRESURATE!

Las **1000** primeras cartas tienen automáticamente un **GAMEBOY GRATIS**



FECHA PRIMER SORTEO: 2 Noviembre 1992. FECHA ULTIMO SORTEO: 5 Diciembre 1992.

LISTAS DE EXITOS

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior. (-): Repite posición. (N): Nueva entrada.

NINTENDO

1º SUPER MARIO III

2	(N)	Shadow Warriors II
3	(2)	Star Wars
4	(N)	Blues Brothers
5	(-)	Super Spy Hunter
6	(-)	Rainbow Island
7	(3)	El Imp. Contraataca
8	(9)	Solstice
9	(7)	Nes Open
10	(-)	Jackie Chan

MEGADRIVE

1º SONIC 2

2	(-)	Robocod
3	(N)	World of Illusion
4	(3)	Sonic
5	(-)	Castle of Illusion
6	(N)	Splatter House II
7	(-)	Alien 3
8	(10)	Aquatic Games
9	(N)	Lemmings
10	(N)	Two Crude Dudes

LYNX

1º SHADOW OF THE BEAST

2	(-)	Batman Returns
3	(4)	Toki
4	(5)	War Birds
5	(N)	Hockey

SUPER NINTENDO

1º



STREET FIGHTER II

2	(-)	Super Mario World
3	(N)	Super Mario Kart
4	(-)	U.N. Squadron
5	(N)	Castlevania IV
6	(5)	Super Ghouls'n Ghosts
7	(3)	Super Probotector
8	(N)	Turtles IV
9	(N)	Super Adventure Island
10	(N)	Final Fight

MASTER SYSTEM

1º

SONIC 2

2	(1)	Sonic
3	(-)	Castle of Illusion
4	(2)	Shadow of the Beast
5	(-)	Alien III
6	(4)	Taz-Mania
7	(8)	Prince of Persia
8	(7)	Chuck Rock
9	(N)	Asterix
10	(-)	Bonanza Bros

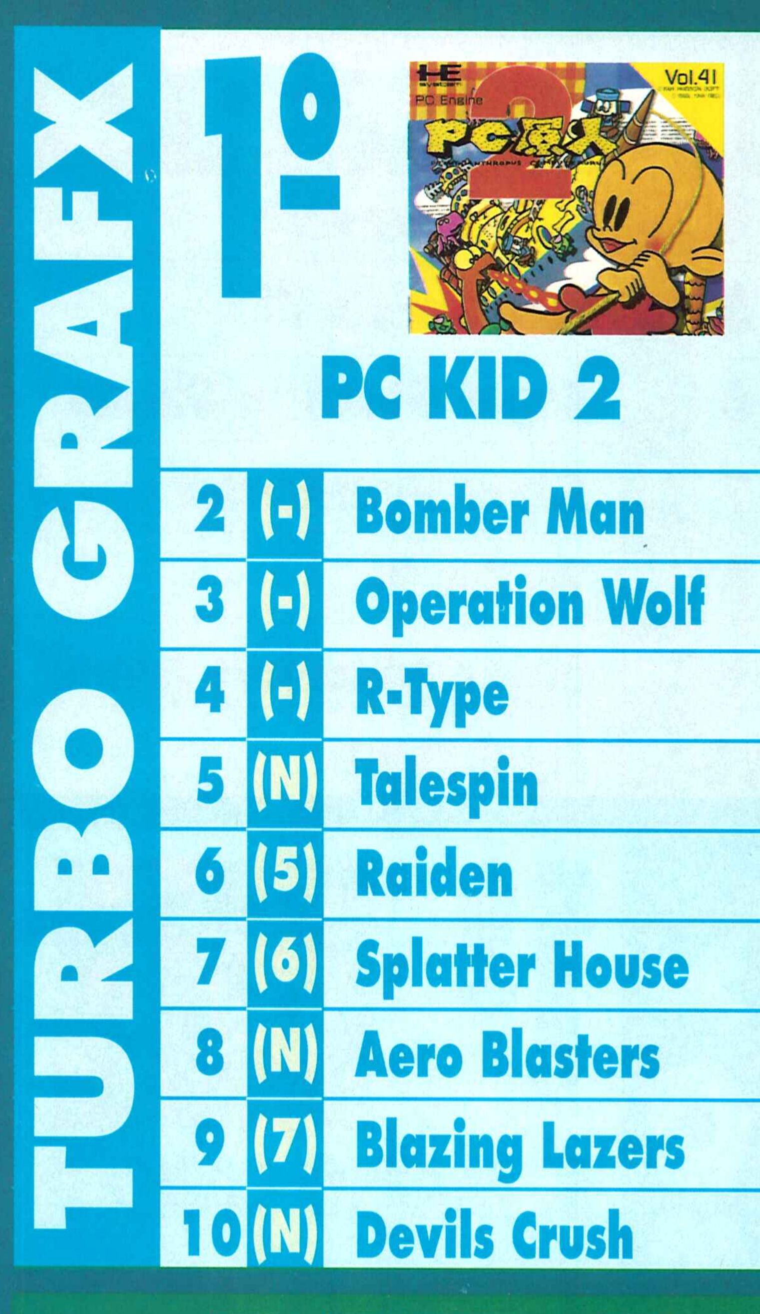
GAME BOY

1º

S. MARIO LAND II

2	(1)	Turtles II
3	(N)	Megaman II
4	(3)	Track & Field
5	(N)	Batman: R. Joker
6	(N)	Bart vs the Jugg.
7	(N)	Kirby's Dream
8	(2)	Battletoads
9	(N)	Adventure Island
10	(4)	Tiny Toons

TURBO GRAFX



1º PC KID 2

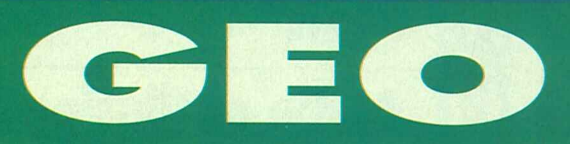
2	(-)	Bomber Man
3	(-)	Operation Wolf
4	(-)	R-Type
5	(N)	Talespin
6	(5)	Raiden
7	(6)	Splatter House
8	(N)	Aero Blasters
9	(7)	Blazing Lazers
10	(N)	Devils Crush

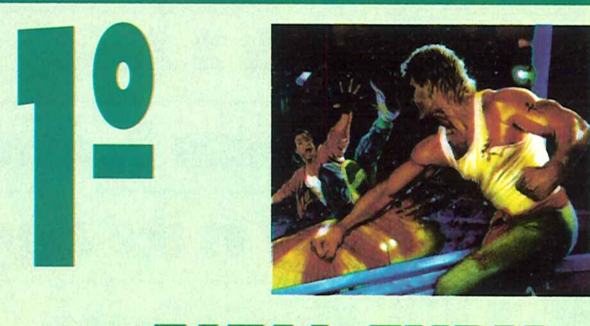
GAME GEAR

1º SONIC

2	(N)	Streets of Rage
3	(-)	Prince of Persia
4	(N)	Chakan
5	(-)	Shinobi
6	(2)	Castle of Illusion
7	(N)	Chuck Rock
8	(N)	Monaco GP II
9	(4)	Taz-Mania
10	(N)	Olimpic Gold

NEO GEO





1º FATAL FURY

2	(-)	Soccer Brawl
3	(-)	Last Resort
4	(-)	Magician Lord
5	(-)	Mutation Nation
6	(N)	World Heroes
7	(N)	King of the Monsters II
8	(-)	Blues Journey
9	(10)	Ghost Pilots
10	(9)	Baseball Stars

JOE & MAC
CAVEMAN NINJA

Original Nintendo Seal of Quality™

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM®

elite

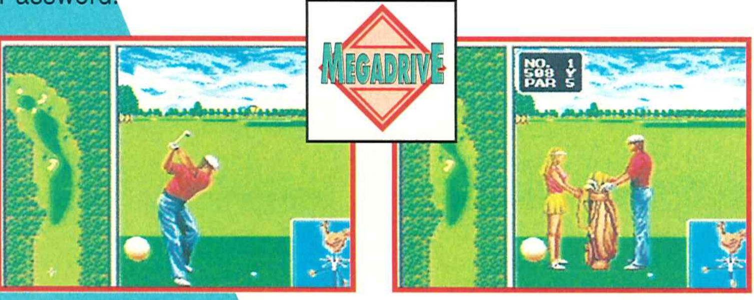


AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS • MADRID • ESPAÑA
TEL. 803 66 25 (8 Líneas) • FAX 803 35 76 - 803 22 45

LASERS & PHASERS

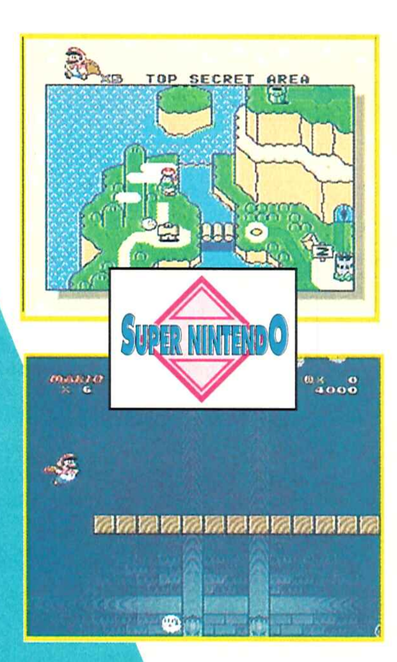
Arnold Palmer Tour Golf

Para acceder a un torneo secreto-aparte del superconocido Fantasy- sólo tenéis que teclear "F" a lo largo de la línea de arriba, y "9" en la líunea de abajo de la pantalla de Password.



Super Mario World

Con este empezamos una serie de trucos sobre el mejor juego de plataformas de todos los tiempos. Este va del nivel más oculto y rebuscado que tiene el juego. Tanto que tiene por nombre "Top Secret". Para encontrarlo dirígete a la casa encantada del valle del Donut con la capa puesta. Nada más entrar coge carrerilla y vuela hacia la izquierda hasta que veas la entrada a una plataforma. Aterriza en ella y sigue todo hacia la derecha hasta caer en un sitio en el que hay 4 vidas extra además de una puerta. Atraviésala y acabarás el nivel normalmente, sólo que en el mapa se abrirá un nuevo camino que te conducirá a un Yoshi, dos flores y dos capas.





Rainbow Islands



Para seleccionar la isla en la que empezar la misión de Bub pulsa Izquierda, B, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha y B en la pantalla del título.

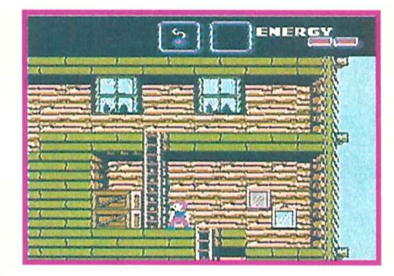


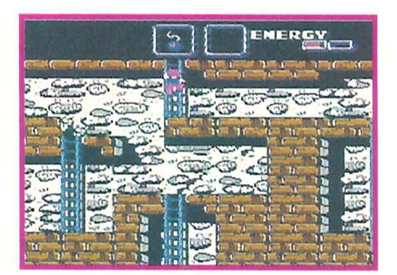
Goonies II

¿Cómo vamos consolegas? Aquí tenéis unos passwords para el juego protagonizado por la pandilla más gamberra que ha pisado un video juego.

38E ?(Flecha hacia abajo)CQ 8WL EMGJ
ACE JQ80 80L (Flecha izquierda)M(Flecha izqu.)(Flecha izq.)
V40 ?2'R 4WG "OKQ

Pablo Aperador Prada (Alicante)





Wonder Boy: The Dragon's Trap

He aquí algunos códigos para que el chico maravilla lo tenga algo menos crudo esta vez.

2CKF 7L4 800Z : Hombre Lagarto
L1Z4 C15 EG6V 4FU: Hombre Ratón
G1ML X7V ERA2 D2G: Hombre Piraña
THC7 YHZ CKGJ TVD: Hombre Halcón.

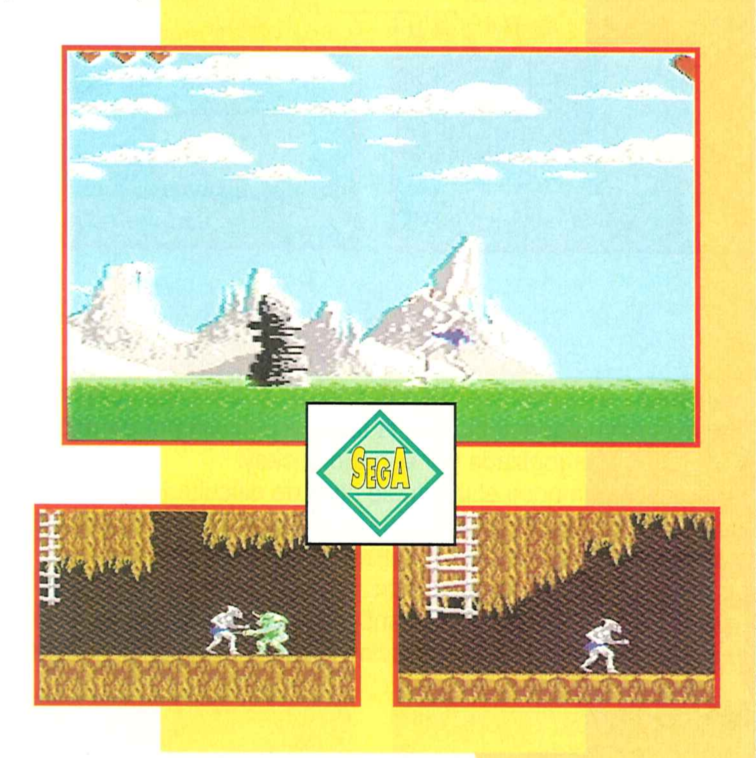


Shadow Of The Beast

Un clásico de toda la vida en el mundillo informático ahora en tu consola.Como la cosa no es ponértelo todo en bandeja de plata, este mes te daremos unas cuantas ayuditas y el més que viene más.

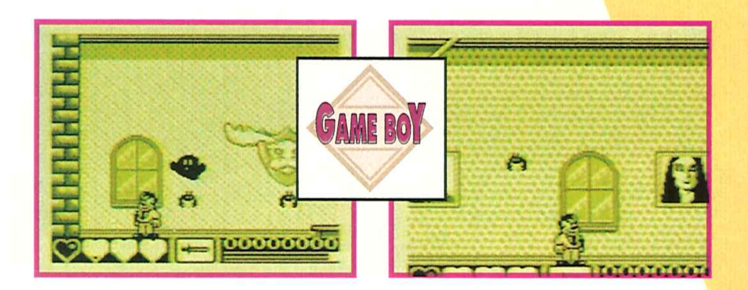
Nivel Uno Para conseguir la llave para entrar en la cueva, corre a la izquierda hasta pasar el tronco de árbol que pone “Home” y golpea el grupo de rocas que hay cerca. Con la llave en tu poder dirígete al tronco y úsala para entrar en él.

Nivel Dos Lo primero que hay que coger es la poción de salto largo, que se encuentra en la zona de abajo. En el camino encontarás una poción de vida extra. Cógela y sigue hacia abajo. Te encontrarás hacia la izquierda con un monstruo con una esfera en la mano. Golpéala y esquiva las llamaradas que te lanzará el monstruo. Esto te proporcionará el disparo necesario para acabar con el próximo enemigo. (Continuará)



The Addams Family

Morticia está prisonera en lo mas profundo de la mansión Addams...¿Podrá Gomez salvarla en el último momento?. Para asegurarte la respuesta aquí tienes un súper truco que lo hará todo un poquito más fácil. Cuando sólo te quede un corazón en el marcador pulsa B, A y Select al mismo tiempo y rápidamente presiona Start. Todo el marcador se te llenará al instante.



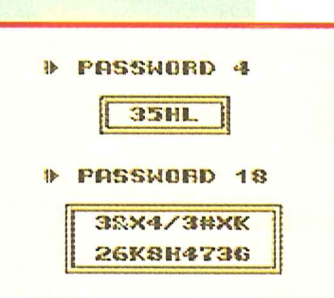


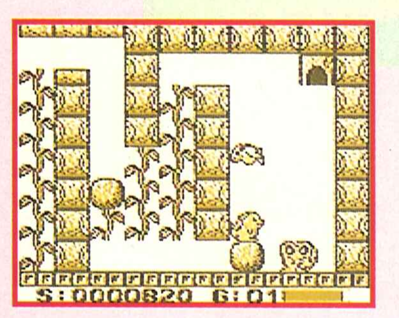
Godzilla

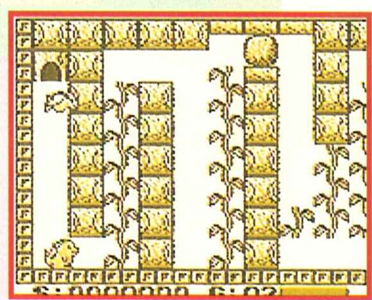


El monstruo de goma más famoso de todo el Japón, vuelve al ataque en este nuevo juego de Game Boy. Si quieres ayudarle a rescatar a su retoño con cierta facilidad será mejor que copies estos passwords:

GL6T C47? ?=5Q ?7QG
71CL JHJ/ 1XPK 8W2H C?#2
MXRT =65= ?KGQ







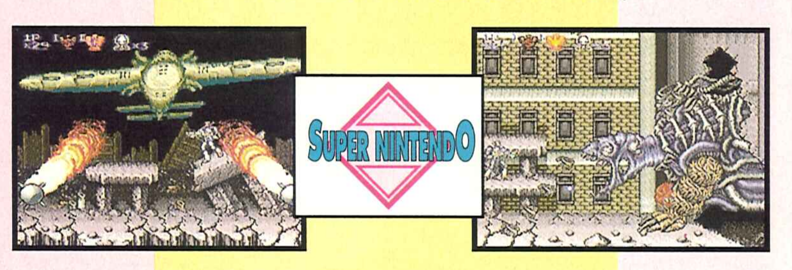
Metroid

A pesar del tiempo que tiene este juego, sigue siendo una de las combiaciones más explosivas que se han echo de plataformas y disparos. Para animar el juego un poquillo más todavia teclea "Justin Bailey" en la pantalla de Passwords.



Super Probotector

Este truco sólo funciona en el modo de dos jugadores. Cuando uno de los jugadores muera y ya no le queden más vidas puede ir tirando de las del compañero. Esto es posible pulsando el botón rojo del pad. ¡Pero cuidado! porque cada vida extra es descontada del marcador del compañero.



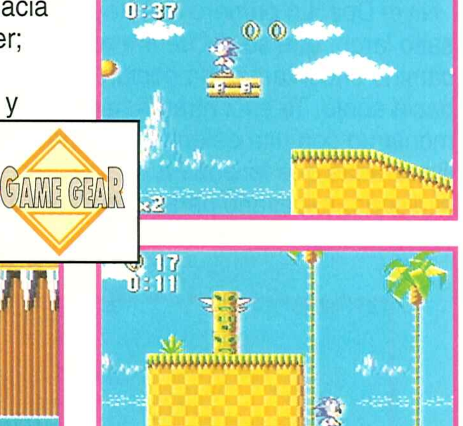
Sonic



El puercoespín -trágate esta, Jose Carlos- favorito de todos vuelve a la galeria de trucos de la mano de este anónimo lector que mandó su foto pero no su nombre ni su dirección.

En la fase 1-2, nada más meterte en el subterráneo, pégate lo más posible hacia la izquierda y déjate caer; métete por la pared y encontrarás una jugosa y chispeante vida extra.


Un lector anónimo





Fantasía

Jamás habia sido tan difícil ser aprendiz de mago como en esta última adaptación de la famosa película por parte de Sega protagonizada por el ratón Mickey.

Para aliviar un poco el insufrible nivel de dificultad que tiene el juego aquí tienes un truquillo que te solucionará la vida por unos momentos: En el mundo 1-2 salta sobre la plataforma del principio y "GRAB" una vida extra. Ahora a la derecha encontrarás "A CHEAST" Te transportará al pricipio del nivel de nuevo,y podrás repetir la operación todas las veces que quieras.



Marvel Land

¡Otra racioncita de Passwords marchando! Esta vez son para las andanzas de un orejudo muchacho en pos del rescate de una bella doncella...enternecedor.

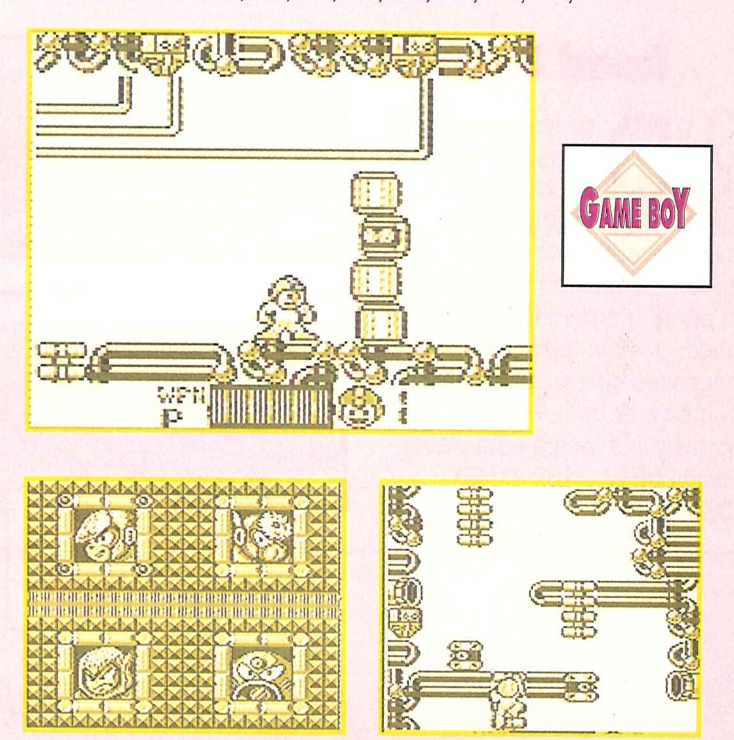
Teclea ARDE en la tabla de claves y podrás moverte por todo Marvel Land a tus anchas.



Megaman II

Con esta clave súper apocalíptica -vaya palabreja- podrás empezar el juego enfrente del castillo del Dr. Willy con cinco niveles completos de energía.

La clave es: A1, A3, A4, B3, C1, C4, D1, D2, D4





Road Rush

¿Dispuesto a quemar millas a lo largo de una competición infernal? ¿Preparado para patearle el trasero a tus contrincantes con tal de llegar el primero a la meta? Para hacer posible todo esto necesitas dinero, y nosotros vamos a dártelo. Para conseguirlo teclea esta clave: 5550 00F17 1132 21N51.
De nada.



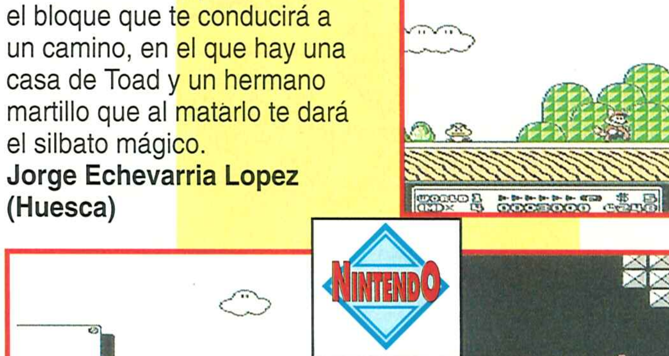




Super Mario 3

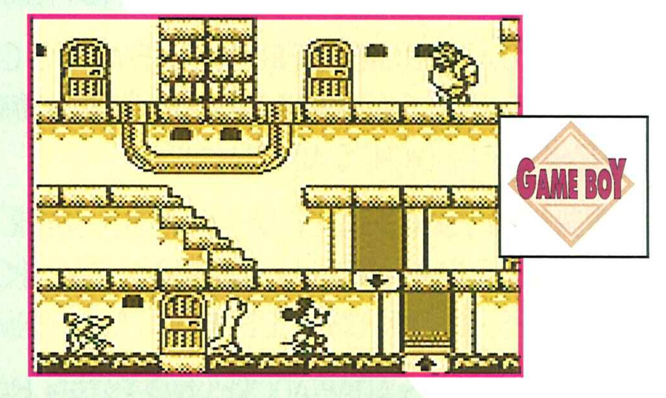
Aquí llega el reglamentario truco mensual del Mario 3. Este lo manda el consolega Jorge y promete ser uno de los mejores. El primer hermano martillo del mundo 2, al matarlo te dará un martillo para romper bloques. Vete a la parte superior del mapa a la derecha todo lo que puedas. Cuando estés en la esquina, utiliza el martillo para romper el bloque que te conducirá a un camino, en el que hay una casa de Toad y un hermano martillo que al matarlo te dará el silbato mágico.

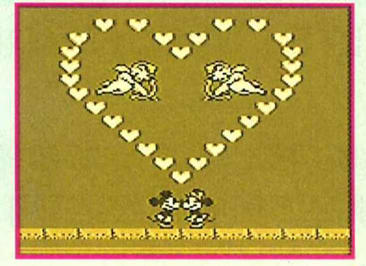
Jorge Echevarria Lopez (Huesca)

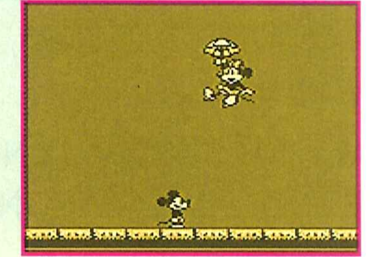


Mickey Mouse

Queridos consolegas y asiduos devoradores de Hobby Consolas. Aquí os envío la lista de algunos passwords para que disfrutéis más con mi juego. Firmado: Mickey.
Fase: 2, Contraseña: TEST; F: 3, C: GAME; F: 4, C: SHIP; F: 5, C: RACE; F: 6, C: WORD; F: 7, C: SHOP; F: 8, C: SIZE F: 9,C: QUIZ; F: 10, C: DOLL; F: 11, C: DATE; F: 12, C: ZOOM F: 23,C: LOVE; F: 24,C: NOTE; F: 26, C: HELP; F: 27, C: KING F: 28, C: GIFT







Streets Of Rage

Uno de los enemigos más duros de pelar que tiene este juego de Sega son los gordos come-fuego.

Para acabar con ellos facilmente y sin pérdida de energía tienes que ponerte paralelo a ellos y bajar.
Se le golpea en el estómago repetidamente y ¡Voilá!



Shadow Of The Beast

La inmortalidad es algo imposible, menos en los video-juegos. El modo de conseguirlo en este cartucho es de lo más sencillo: Primero juega normalmente y déjate matar. Cuando el programa te pida tus iniciales escribe ZQX. Entonces pulsa A, B, C y Start al mismo tiempo. En la siguiente partida seguirás perdiendo energía, pero al llegar a cero el contador se reseteará y vólvera a poner 12 ó 11. ¡Increible!



Super Soccer

El fútbol puro, con toda su intensidad y realismo. Si tienes algún problema en marcar goles, esta jugada te va a encantar. En el area pequeña ,entra por las líneas laterales, y cuando salga el portero crúzarsela.

Antonio Cuadrado (Madrid)



Bart Vs. The Space Mutants

Para conseguir unas cuantas sorpresas extra, vete a la tienda y conpra el silbato. Cuando lo hayas conseguido dirígete a la puerta de la residencia de ancianos y úsalo. El abuelo Simpson te recompensará con algo muy interesante...

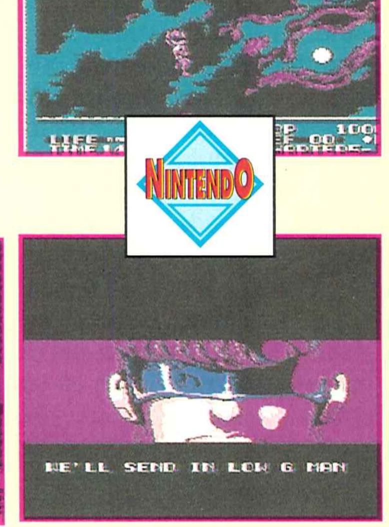


Low G Man

Y siguiendo con la moda de las claves y las fases ocultas-qué pesados estamos con ellas-, aquí hay dos que nos llevarán a dos nuevos escenarios:
El Tren: AMAN
El Hovercraft: NAKA







Predator II

El cazador más temido del universo ha vuelto. Y no regresa sólo. Para desdramatizar un poco la situación y poder librar al planeta de unos cuantos extraterrestres de más, lo mejor es utilizar las claves que os damos a continuación:
Nivel 2: Killers Nivel 3: Camouflage Nivel 4: Los Angeles
Nivel 5: Sub Terror Nivel 6: Total Body







Hola, amigos. A partir de este mes vais a verme en esta nueva sección, Game Masters, desde la cual trataré de contaros todas esas cosas curiosas e interesantes que se producen en torno a este apasionante mundo de los videojuegos. En estas páginas tendrán cabida los datos más increíbles, más anecdóticos, más interesantes y, por supuesto, más divertidos de cuantos ocurren en el mundo y mes a mes viviremos un viaje que nos llevará a través de Japón, Estados Unidos y Europa conociendo esas sorprendentes noticias que vosotros -desde ya-, estáis tan deseosos de leer...

Si hay un tema que está en estos momentos de moda en todo el mundo, y que puede servirme perfectamente para inaugurar esta nueva sección, es, sin duda, el fenómeno **Street Fighter II** de Super Nintendo.

Este cartucho está volviendo loco a medio mundo, y las cifras hablan por sí solas. En sus dos primeros meses de venta en Japón, -junio y julio-, el cartuchito vendió **dos millones de unidades**. En los Estados Unidos, transcurrido un mes de su lanzamiento, -hacia agosto más o menos-, 750.000 unidades habían desaparecido de las tiendas.

Una anécdota que habla por sí sola: en Japón, la noche del pasado 9 de junio, **docenas de estudiantes durmieron en las calles** frente a tiendas de video juegos para no quedarse sin su cartucho. Este fenómeno no se recordaba desde el lanzamiento hace dos años de la Super Famicom... ¿Qué pasará entonces cuando Nintendo lance allí su CD Rom?

Estas cosas tan increíbles sólo son posibles en el sagrado país de las consolas, donde todavía Nintendo sigue manteniendo una hegemonía total. Tan sólo las consolas de la **familia NEC**: PC Engine, Core Grafx, Super Grafx y Turbo Duo han logrado instalarse en un amplio sector del mercado, consiguiendo hacerle sombra a la -por allí- todopoderosa Nintendo

Sin embargo, -y volviendo al tema de los lanzamientos espectaculares-, las mentes niponas también recordarán otros momentos importantes como los vividos tras la aparición en el mercado de la **PC Engine y su unidad de CD Rom**, de la **Duo** y del fulgurante lanzamiento de la **Mega Drive** en las navidades del 89, consola ésta con la que Sega consiguió alcanzar un reconocido prestigio en todo Japón y, a partir de ahí, en el resto del mundo.



El CD de Sega será el primero en aparecer en España. ¿Cuántos le seguirán?

Tecnología CD Rom

Y seguimos con otro tema de inquietante interés y polémico desenlace. **¿Qué pasa con los CD Rom ?** ¿Quién se atreverá a lanzarlo el primero en algún país del mundo que no sea Japón?. La respuesta, me temo, se hará esperar hasta bien entrada la primavera, allá por **Marzo o Abril**, quizás... "only time will tell...".

De momento **Turbo Technologies**, -nueva alianza fraguada entre NEC y Hudson Soft-, se ha atrevido a dar el primer paso en este apasionante tema y lleva desde el pasado 10 de Octubre vendiendo su consolas en Los Angeles y Nueva York, por el módico precio de 299 dólares, unas 30.000 pts.

El pack, -atención-, incluye: la **Turbo Duo**, preparada para utilizar **tanto cartuchos de Turbo Grafx, como de CD Rom y de Super CD Rom**, un compacto con los juegos de rol más populares y aclamados de PC Engine/Turbografx, otro CD

con Bonk's Adventure (PC Kid I), Bonk's Revenge (PC Kid II) y Gate of Thunder, -un alucinante shoot'em up creado especialmente para ella-.

Los yankees también reciben en tan completo pack el cartucho del Ninja Spirit, y -por si aún les parece poco-, los muchachos de Turbo Technologies les regalan un cupón para descontar 50 dólares en la próxima compra de hardware o software.¡¡¡Esto sí que es América!!!

Pero seguid con la boca abierta porque las correspondientes versiones de títulos tan alucinantes como **Shadow of the Beast, Strider, Loom, Forgotten Worlds, Prince of Persia, Hellfire 2, Riot City o Super Pang** se pondrán a la venta de aquí a final de año. ¡Ésto es lo que yo llamo un buen lanzamiento!

Y cambio de compañía. **Sega**



Street Fighter II está batiendo todos los records de ventas en Japón y Estados Unidos.

Japón, después de su tímido y poco maduro comienzo con el **CD 1.00** (luego sabréis porqué digo ésto) ha decidido tomarse las cosas con un poco más de calma y está preparando de una manera mucho más concienzuda juegos que aprovechen al máximo las capacidades de su **MC 68.000** -que corre a 12,5 Mhz-,olvidándose definitvamente de sacar al mercado subproductos de mediocre escuela como Earnest Evans, Heavy Nova o el polémico Funky Horror Band, por citar algunos.

La Turbo Duo de NEC, con su unidad para CD incluída y su mascota -PC Kid-, totalmente "modernizado" ha sido editada hace pocos meses en Japón, donde está obteniendo un éxito notable. Pronto la tendrenos también en España y -al parecer-, con una distribución más eficaz.

Afortunadamente, algunos alucinantes CD's como el colorista **Wonder Dog** de Core Design, **Prince of Persia** o los espectáculos para la vista de **Thunder Storm FX** y **Cobra Command** de Wolfteam, ya han empezado a crear expectación en medio mundo.

Para que os vayáis animando a pensar en serio en el alucinante soporte digital os diré que títulos de renombre y futuro tan prometedor como **Final Fight, Dolphin o Batman Returns** tienen previsto aparecer en muy poco tiempo... al menos en Japón.

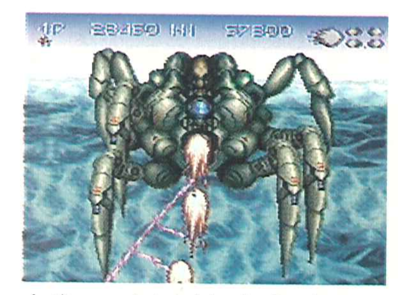
Sega CD en U.S.A.

En **Estados Unidos** tienen su **Sega CD** desde este mismo mes con cuatro CD's de regalo, un CD+G (Compact de música con gráficos), uno de música (atención porque Sega tiene contrato con la Warner), el **Sherlock Holmes Consulting Detective** y una recipilación digital de cinco éxitos: **Golden Axe, Revenge of Shinobi, GP Mónaco, Streets of Rage** y el soporífero **Columns**.

Aquí, me surge una duda, recién salido el Sega CD 2.00 en Japón, ¿cual llegará a España, el antiguo o el moderno?. En fin, recemos porque las mejoras, no sean a nivel hardware o porque nos traigan el 2.00 que parece ser lo más posible.

Mientras, y agazapada en la niebla, **Nintendo** sigue desarrollando, -lleva tres años ya-, su Super CD. De momento sólo se saben algunos datos, pero son más que suficientes para dejarnos con la boca abierta y empezar a asustar un poquito a los restantes sitemas. El microprocesador central será un producto customizado de la casa con **32 bits**, la velocidad de este cerebro alcanzará los 21 Mhz y además se ha incluído un coprocesador gráfico para manejar vectores a velocidades endiabladas.

Y las sorpresas no acaban aquí, los siguientes juegos serán los primeros en aparecer en el formato CD de Nintendo: **Super Mario 5**, -también para cartucho-, otro **Street Fighter** para ambos soportes (¿será el Champion Edition ?), una versión update de **Donkey Kong**, el mítico **7th Guest** de alucinantes gráficos, un **F Zero** en tres dimensiones reales que surcará vuestros sentidos, la versión completa del **Final Fight, Super Double Dragon** y un nuevo **Gradius** con banda sonora orquestal incluída y multiples modos de juego. En una palabra, ¡alucinante!.



Axelay uno de las platos fuertes de Konami para la Super Nintendo.

Más. **SNK**, los de **Neo Geo**, pese a la espectacular cantidad de memoria en sus cartuchos,

LAS MEJORES RECREATIVAS

1 STREET FIGHTER 2.
2 TRUXTON 2.
3 MORTAL KOMBAT.
4 VARTH OPERATION THUNDER STORM
5 GALACTIC STORM

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

1.-	ROBOCOD	Super Nintendo
2.-	SHADOW OF THE BEAST	Turbo Duo Super Nintendo
3.-	EXAHUST HEAT 2	Super Nintendo
4.-	VIEWPOINT	Neo Geo
5.-	PC KID 3	Turbo Duo



-41 Megabytes-, también está puntualizando su unidad CD Rom. Poco se sabe de esta bestia negra, tan sólo el color, y que su precio será endiabladamente alto, alrededor de las 100.000 pesetas de ala.

La justificación de este alto precio, se encuentra en que los juegos, gracias al abaratamiento que supone el soporte del Compact Disc, costarán de... ¡6.000 a 10.000 pts !. ¡Y esto sí que es interesante!

A ver si ahora se les ocurre hacer recopilaciones de sus antiguos éxitos, los tres **Ikari Warriors, Prehistoric Isle**, **Mechanized Attack**...por ejemplo.

Capcom y Konami: nuevas tendencias

Hace unos días, **Capcom Japón** anunció a los cuatro vientos -yo soy uno de ellos-, los nuevos juegos que está desarrollando para **Sega CD**.

El primer título será la versión completa del **Final Fight**, con todos los niveles y los tres personajes, además de un interesante modo cooperativo. El segundo compact traerá consigo el genuino, completo y sorpresivo **Strider.**

Capcom, hasta ahora aliada a Nintendo, se ha cubierto las espaldas anunciando el **Final Fight también para el CD Rom de Super Nintendo** y además un nuevo **Street Fighter II**, del que ya os he hablado antes.

Mientras, los usuarios 16 bits de Nintendo, os podéis entretener con **Super Pang y Mickey Mouse Magical Quest**. ¡Casi nada!

Para los amantes de las cosas curiosas e inalcanzables, os diré que en Japón están disfrutando de un juego de preguntas al estilo Trivial pero protagonizado por todos los héroes de Capcom: la plantilla de **Street Fighter II**, **Sir Arthur, los guerreros del Mercs** y muchos, muchos personajes más.

El juego se llama **Capcom World II**. Debe ser totalmente alucinante, y haré todo lo posible con conseguirlo y enseñároslo algún día.

Konami, inquieta como ninguna, también nos ha preparado un exquisito menú navideño. Con unos mesecitos de existencia en el país del sol naciente y recibiendo puntuaciones de lujo, están el **Parodius**, versión burlona del mito Gradius, y el escalofriantemente bueno **Axelay**, un auténtico Tour de Force gráfico y sonoro que lleva el alucinante modo 7 hasta sus verdaderos límites.


Parodius

Estos dos juegos aparecerán Super Nintendo y el Parodius también para PC Engine/Turbografx. Por cierto, este último, eleva la cantidad de memoria en los juegos de Turbo Grafx hasta 8 megas, una cifra record para este alucinante y pequeño soporte.



Super Pang

A partir de ahora los usuarios de **Mega Drive** también podrán disfrutar con las delicias de la insigne empresa nipona. El primer lanzamiento serán las **Tortugas Ninja**, con lo cual, Konami romperá el hielo que le separaba de Sega y lanzará en Japón **Turtles: The Hyperstone Heist**, una aventura totalmente nueva para los más-felices-todavía usuarios de Sega. Y si os parece poco, ¿qué tal **Sunset Riders**, el sensacional western de coloristas gráficos y que causa furor en las máquinas recreativas ?.

¡Qué!, alucinante ¿no?



Mickey Mouse Magical Quest. Los usuarios de Super Nintendo también podréis disfrutar con las aventuras del genial ratoncillo de la Disney.

¿Nuevas consolas?...

Nec y su secreto proyecto de **32 bits** sigue causando furor en nuestro achatado planeta. Y es que **40 Megaherzios, rutinas tridimensionales de movimiento y la posibilidad de tratar la imagen al más puro estilo Terminator 2** no son para menos. Pero todo son secretos. En cuanto sepa algo más, seréis los segundos en saberlo.

Por su parte **Atari** sigue manteniendo la **Jaguar** en secreto y sólo se atreve a manifestar que el procesador será de **64 bits a 40 Mhz** y que casi dos docenas de juegos están empezando a ser desarrollados y algunos de ellos serán versiones de máquinas recreativas. Uno de sus programadores favoritos **Jeff Minter**, -creador de la popular serie de video juegos **Mutant Camels-**, ya tiene una Jaguar en su casa desde hace tiempo, ¿con qué nos sorprenderá ?. Curioser and curioser...

A modo de anécdota final os contaré que la compañía norteamericana **SMGS**, -San Mateo Software Group-, está desarrollando una nueva consola bajo la tutela de **Electronic Arts, Matsushita y Warner**. El sistema se basará en un **32 bits,** pero sin CD Rom, al menos eso dicen ellos. Se tiene prevista su salida para el año que viene. Atentos a la nueva compañía.

Nada más por este mes, amigos lectores. Tan sólo me queda agradeceros el haber soportado esta sección, que espero os haya resultado interesante y amena. Me despido hasta el mes que viene, en el que os traeré muchas más noticias y más páginas llenas de estas primicias que tanto os gustan. Sayonara, amigos del megabit.

The Elf.

SÓLO PARA JUGONES PROFESIONALES

Me gustaría que los auténticos "profesionales" del videojuego me ayudárais a hacer esta sección.

Para participar en ella no tenéis más que enviarme vuestras cultas opiniones, vuestros razonados puntos de vista y vuestros más interesantes descubrimientos acerca del mundillo consolero a:

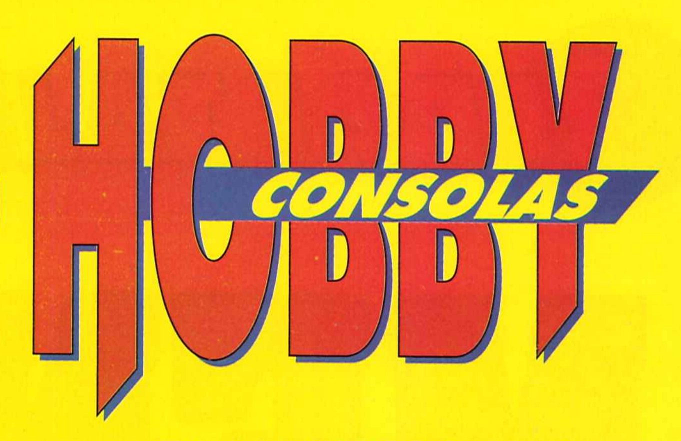
HOBBY PRESS. S.A.
HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
indicando en el sobre:
GAME MASTERS-The Elf.
¡Espero vuestras cartas!



Un Concurso para Alucinar en Colores

SEGA


100
GAME GEAR
Con Sintonizador T.V.
SEGA
BASES DEL CONCURSO
• El concurso está dividido en tres fases, completamente independientes entre sí, que están teniendo lugar durante los meses de Noviembre, Diciembre y Enero.
• Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen los cupones correspondientes y con las respuestas acertadas.
• En el concurso del mes de Noviembre se sortearán ante Notario 40 consolas Game Gear con sintonizador de TV, y el resto se sortearán en Diciembre (30) y en Enero (30).
• Sólo podrán participar en el sorteo de Diciembre los sobres recibidos con fecha de matasellos desde el 25 de noviembre hasta el 1 de Enero de 1.993 (ambos inclusive).
• El sorteo correspondiente al mes de Diciembre se celebrará ante Notario, en Madrid, el día 4 de enero de 1.993, y los ganadores se publicarán en el número de febrero de Hobby Consolas.
• El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
• Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores y el Notario que dará fe de dicho sorteo.
CUPÓN DE RESPUESTAS
NOMBRE:
APELLIDOS:
DOMICILIO:
D.P.: LOCALIDAD:
PROVINCIA: TLF:
Juego 1. Juego 2.
Juego 3. Juego 4.
Juego 5. Juego 6.



EL PANTALLAZO

Este mes cambiamos de pasatiempo. Y lo hacemos a uno que seguramente ya habrás descubierto en qué consiste... ¿A qué conocidos juegos de Game Gear pertenecen estas pantallas?.
Bueno, no dirás que te lo hemos puesto difícil, porque aunque todavía no tengas la portátil de Sega seguro que reconoces a los personajes y a los cartuchos a los que pertenecen. Pero, por si sigues teniendo dudas, debajo de cada juego te hemos puesto el número de letras de cada título y la letra por la que empieza¿Fácil, no?



Juego Nº1 C______

Juego Nº2 L__________

Juego Nº3 O__ ___

Juego Nº4 S______

Juego Nº5 S____

Juego Nº6 W________

Una vez hayas descubierto los nombres de los juegos, escríbelos en los espacios que hemos dejado en el Cupón de Respuestas.
Recórtalo* (o hazle una fotocopia) y envíanoslo junto con el Cupón Concurso Game Gear Nº 2 a:
HOBBY PRESS, S.A.
HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO GAME GEAR Nº2
Mes de Diciembre.

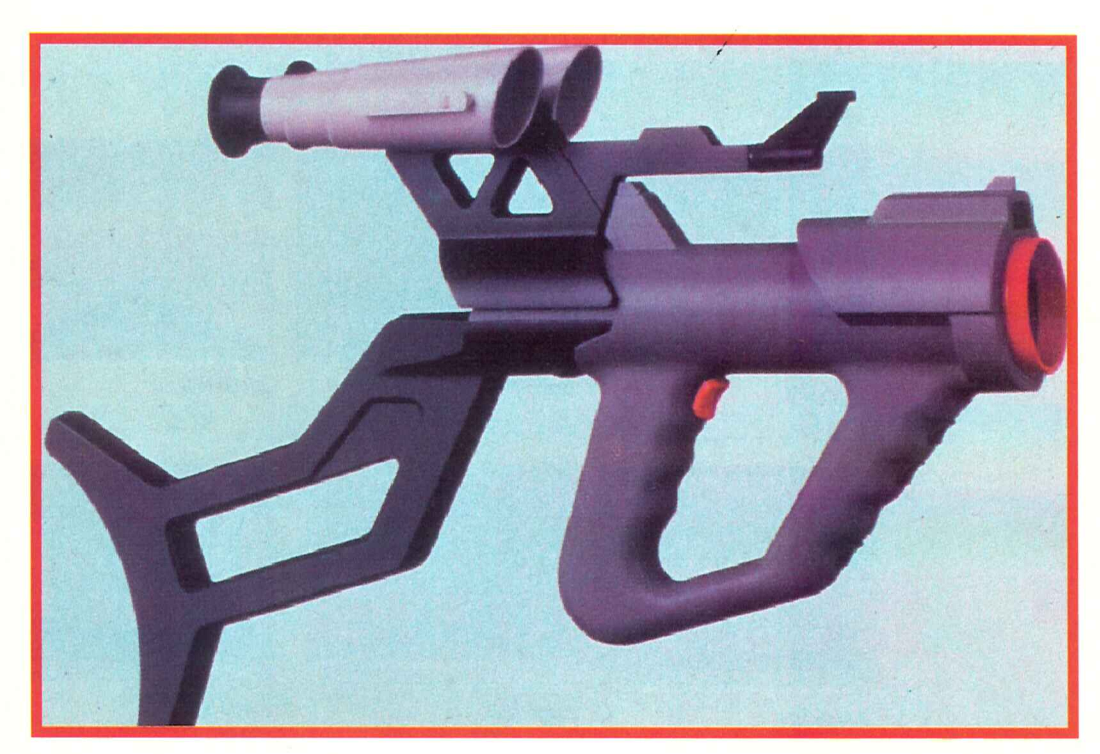
*Si no quieres romper demasiado la revista, puedes enviarnos una fotocopia del Cupón de Respuestas, pero no valen fotocopias del Cupón Concurso Game Gear Nº2, que tendrás que recortar.

CUPÓN CONCURSO GAME GEAR Nº 2



MENACER

La última tentación de Sega



Por fin el último y, sin duda, más espectacular de los periféricos para Mega Drive, aterriza en nuestro aeropuerto consolero. Menacer, -que así se llama el invento-, cuenta con todos los atributos necesarios para dejar en un segundo plano a todo lo visto anteriormente en lo que a pistolas, escopetas y demás periféricos para cualquier consola de Sega se refiere.

¿Os gustaría saber cómo es posible que tocando un simple botoncillo a bastantes centímetros de distancia de nuestra consola, podamos disparar contra nuestros enemigos y ver cómo éstos caen fulminados ante nuestra asombrada mirada?

¿Si? Pues a nosotros también. Pero como Sega no está por la labor de desvelarnos el cúmulo de ingenios que ha tenido que desarrollar para llevar al mercado esta pequeña maravilla, no nos queda más remedio que y examinar lo que tenemos en nuestras manos sin entrar en destripes tecnológicos.

Tres en uno

Menacer está formado por tres piezas independientes entre sí: El Master Module o componente principal, el Stabilizer Module y el Binocular Module.

El Master Module es la fuente básica de disparo y en definitiva el corazón de nuestra Menacer. El resto del conjunto consiste en un estabilizador a modo de culata de escopeta y una mirilla binocular que revoluciona todo lo visto anteriormente.

La instalación o no de estos dos últimos módulos variará en gran medida la disposición de disparo. Si no instalamos ni el estabilizador ni la mirilla, nuestra Menacer se convertirá en una poderosa pistola.

Si dejamos guardado únicamente el estabilizador y montamos el binocular, tendremos la inédita posibilidad de dejar de guiñar un ojo y apuntar con ambos. Si al módulo principal le unimos unicamente el estabilizador, obtendremos una magnífica escopeta cuyo poder se acrecentará si instalamos la mirilla. En este caso podremos elegir a nuestro gusto con cual de los ojos apuntar.

Por otra parte, el Menacer funciona mediante rayos infra rojos, -por lo que carece de cable alguno-, y tiene la posibilidad de



Neo-Tokyo está a punto de E·X·P·L·O·T·A·R
A LA VENTA
EN VIDEO
(PRECIO RECOMENDADO)
2.995 ptas.
EDICION LIMITADA
• Compra la película y participa en el sorteo de 50 consolas SUPER NINTENDO
• Regalo de 6 postales coleccionables en el interior de cada película.
RECORD Pictures
RECORD VISION
VIDEO ENTERTAINMENT
AKIRA
de Katsuhiro Otomo

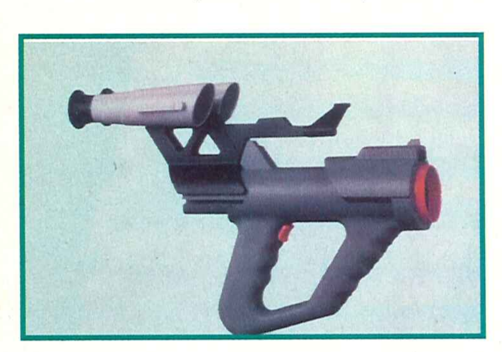
disponer de un cursor en pantalla, al más puro estilo de las mirillas láser.

Como podéis ver, la capacidad de combinación de la opción del cursor con todo lo dicho anteriormente, conseguirá que el Menacer haga las delicias del más exigente de las emociones fuertes.

El espectáculo en casa

Visto lo visto, no existe otra palabra más que "espectaculares" para definir las posibilidades que ofrece este particular artefacto.

Lo que está claro es que Menacer es algo diferente y rotundo. Es un "arma" que, además de todas las sensacionales prestaciones que ofrece, resulta totalmente funcional y cómoda de manejar.



Nadie podrá decir a partir de ahora que disparar con un aparato de este tamaño y características resulta incómodo, que te salen biceps en los párpados de tanto guiñarlos y que es un trasto que no hay quien lo manje a gusto.

Menacer, en este sentido es, perfecto y su diseño ergonómico hace que se controle con total facilidad.



Pero no nos engañemos. Lo que hace que un periférico de este tipo se convierta en el mejor no son estas "menudencias", sino la diversión que se pueda obtener de ellas... Sí, habéis acertado, nos estamos refiriendo al software, es decir, a los juegos de los que dispondremos.



En este aspecto Menacer tampoco defrauda en absoluto. La colección que incluye Sega es muy variada: seis juegos auténticamente divertidos que nos permitirán disfrutar con nuestra Mega Drive de nuevas y emocionantes sensaciones.

Pepo Scope

Apunten... ¡fuego!

Para que vayáis abriendo boca con este nuevo artilugio, la Menacer viene acompañada de seis interesantes juegos.

*En **Rockman's Zone** asumiréis el papel de un agente del FBI dispuesto a todo con tal de proteger a los buenos de las amenazas de sus enemigos.*

Para ello deberéis escoger a estos tipejos entre la multitud de transeúntes y dispararles a bocajarro. La perspectiva frontal del juego os ayudará a conseguirlo, aunque tendréis que estar atentos a la posible réplica de aquéllos.

*Si preferís una "pacífica" batalla de tanques, os recomendamos **Front Line**, en el que un escuadrón de aviones y helicópteros os servirá de valiosa ayuda para destruir los carros enemigos, teniendo en cuenta que éstos se mueven por oleadas en su objetivo de arrasar la ciudad.*

*Unos simpáticos bichitos visitan vuestra nevera en **Pest Control.** En este juego el Menacer os servirá para localizar a las infectas sabandijas, -vulgarmente llamadas cucarachas-, que se llevarán su correspondiente ración de plomo antes de hincar el diente a vuestra cena. Tened cuidado de no destruir los alimentos.*

*La **Estación Lunar 1** está siendo atacada por unos salvajes alienígenas. ¿Acaso vais a consentirlo? No perdáis tiempo en aniquilar a esos monstruos antes de que ellos acaben con vosotros. No es tan fácil como parece a simple vista, puesto que van protegidos por unos cilindros indestructibles, por lo que deberéis esperar a que salgan de ellos, y entonces acabar con ellos y con sus vehículos. El problema está en que a veces aparecen en oleadas...*

*También podéis ejercitar vuestra puntería en **Whackball**, un juego en el que tendréis que disparar a los bloques que os dan o quitan puntos. Algunos de ellos contienen fuentes de energía que mejoran vuestra puntería.*

*Si os gusta espachurrar tomates y cosas por el estilo, os quedaréis con **Smashed Tomatoes**, en el que manejaréis a Toejam, cuya principal diversión es disparar con su tirachinas los tomates que aparecen en pantalla contra diversos objetivos. Su compañero Earl os mostrará en todo momento la puntuación obtenida..*

Bueno, esto es de momento, lo que hay. Pronto, más.



Front Line



Smashed Tomatoes



Estación Lunar 1



Rockman's Zone

AHORA ES EL FUTURO

SNK

Dos procesadores M68000 -12 MHz, y Z80A-4 MHz (sólo para sonido), varios *customs-chips* específicos: 3D, realidad virtual, sprites, vídeo, etc..., *caché* 68 Kb., 65.536 colores (4096 *on screen*), 64 Kb. de Vram, 65.536 pixels, 380 sprites, 15 canales de sonido estéreo (*Sphero Simphony*), 7 sólo para sonidos digitalizados, cartuchos de hasta ¡330 megas! y los mismos juegos bit a bit que en las *coin-up*; dan forma al sistema **NEO•GEO**.

NEO•GEO le permite disfrutar de la alta calidad de los videojuegos, creados exclusivamente para las máquinas profesionales, en el TV de su hogar.

¡Ahora es el futuro!. ¡Disfrútelo!



4096 Colours Simultaneos mostrados a la vez	NEO•GEO	4096
	SUPER FAMICOM	2.048
	NEC	241
	16 Bits	64
380 Sprites Character Power	NEO•GEO	380
	SUPER FAMICOM	128
	16 Bits	80
	NEC	64
¡15 canales de sonido! 7 sólo para samples	NEO•GEO	15
	16 Bits	10
	SUPER FAMICOM	8
	NEC	6





LASP medios

NEO GEO

VIDEOJUEGOS PROFESIONALES

ART OF FIGHTING	102 Mb.
WORLD HEROES	82 Mb.
ANDRODUNOS	32 Mb.
LAST RESORT	58 Mb.
KING OF MONSTERS II	64 Mb.
MUTATION NATION	54 Mb.
SOCCER BRAWL	50 Mb.
FATAL FURY	50 Mb.
TRASH RALLY	50 Mb.
ROBO ARMY	50 Mb.
BASEBALL 2020	46 Mb.
CROSSED SWORDS	62 Mb.
GHOSTPILOTS	55 Mb.
BURNING FIGHT	50 Mb.
CYBERLIP	46 Mb.
NINJA COMBAT	50 Mb.
Y OTROS 20 MAS...	

SERVICIOS EXCLUSIVOS NEO•GEO

NEO•GEO Card: Tarjeta de 2 Kb. para salvar la fase de hasta 27 juegos. Y reiniciar la partida bien en casa o en una coin-up MVS.

NEO•GEO Rental: Debido al alto valor de los cartuchos este sistema permite cambiar sus cartuchos por una módica cantidad.

NEO•GEO Courier: Transporte urgente exclusivo para cartuchos y consolas por toda España.

NEO•GEO Video: Video demo con todos los juegos. Solicítelo si está realmente interesado (1.000 pts. a descontar en su compra)

NEO•GEO Centros: Tiendas seleccionadas donde podrá encontrar el mejor servicio, y la atención más esmerada.

NEO•GEO Hot-Line: Es una línea directa sólo para atenderle. Tlf. (976) 39 49 41 - 56 34 04

Esta videoconsola sólo la encontrará en los centros NEO•GEO, autorizadas.
Solicite información en: LASP (Distribuidor exclusivo para España)
Alfonso I, 28 50003 ZARAGOZA
Tel. / Fax.- (976) 29 90 60

SUPER HIGH TECH GAME

NEO•GEO



HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/De los ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes
MADRID
y en el sobre: TELÉFONO ROJO.
¿Que qué es esto? ¿Pues qué a va a ser? La dirección a la que tenéis que enviarme vuestras cartas para que solucione vuestras dudas. Sí, sí, lo sé, contesto pocas, pero ya sabéis que todo es por los dichosos problemas de espacio...
¡Ay, si "el dire" me dejara unas 500 páginas de la revista... podría resolver todos vuestros problemas...!

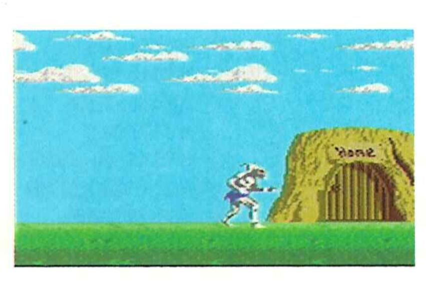


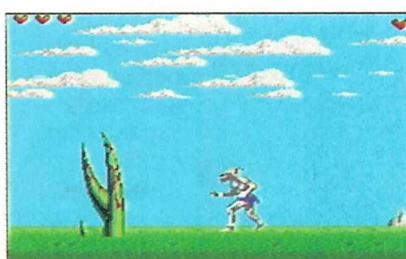
Repaso Masteriano

Hola Yen. ¿Cómo va eso?. Tengo una Master System II y espero que me puedas responder a estas preguntas:
1-¿Cúando saldrá el New Zealand Story en la Master?
2-¿Saldrá el Snow Bros o alguno de peleas callejeras para las ochobitera de Sega?
3-¿Qué tál está la versión de la Master del Ninja Gaiden?
4-Quiero comprarme uno de estos juegos y no sé cual elegir: Donald Duck, Klax y Shinoby.
5-¿Está el Astérix entre los cinco mejores juegos de la Master? ¿Cuáles son? Gracias Yen.

Abel Tello (Sabadell)

1-Las andanzas del kiwi favorito ha salido ya de la mano de Tecmagik, los mismos que hicieron Shadow of the Beast, Pacmanía y el Populouspara los master-maníacos.
2-El Snow Bros no saldrá por ahora para tu consola, y en cuanto a reyertas callejeras dispones del clásico Double Dragon o del Vigilante.
3-Es una versión malucha y desprestigiadora de la sagrada saga (56 por ciento).
4-Los tres son buenos, si te gustan las plataformas el Donald Duck (80) no te lo puedes perder; el Klax (85) es para los amantes de los juegos tipo Tetris (es decir, todo el mundo), y, por último, el Shinoby (87) es un clásico en los juegos de artes marciales.
5-Si, por supuesto. Los otros 5 juegos que pondría serian Mickey Mouse, Psycho Fox, R Type, Sonic y Shadow of the Beast.
De nada, Abel. A-bel si me escribes otra vez



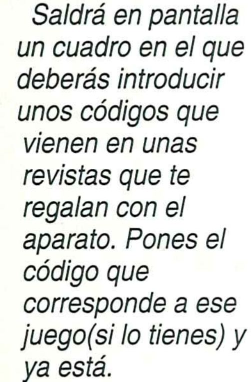


Un lector madrugador

Buenas madrugadas Yen. Soy un súper consolero y tengo unas dudillas, estas son:
1-Con el CD-ROM, ¿Se pueden grabar juegos?
2-De estos juegos. ¿cuál te comprarías? Kid Chameleon, Toki, Olympic Gold, Where is Carmen Sandiego? y Pit Fighter.
3-Anda, dime un buen truquete para el Quackshot
4-¿Cómo funciona el Action Replay? Espero tus respuestas.

Eduardo García Velazquez (Madrid)

1-Por el momento no, y en un futuro, posiblemente tampoco. ¿Puedes grabar música en un CD?.
2-Yo no me compraría ninguno porque los tengo ya todos, pero si quieres un consejo, yo que tú empezaría por el Kid Chameleon, seguiría con el Toki, continuaría con el Olympic Gold y dejaría para más tarde el Carmen Sandiego y el mediocre Pit Fighter, versión muy limitada de la también mediocre recreativa de Tengen.
3-Bueeeno, toma: en Transilvania te metes en el castillo, coges la vida que hay y te vas de allí. Vuelves a entrar y ¡HOP! la vida está allí de nuevo.



4-Muy sencillo. Metes el Action Replay en la consola y en él pones el cartucho.
Saldrá en pantalla un cuadro en el que deberás introducir unos códigos que vienen en unas revistas que te regalan con el aparato. Pones el código que corresponde a ese juego(si lo tienes) y ya está.
¡Ah, y gracias por tu original saludo!





Interesado por la Game Gear

Hola Yen. Me gustaría que me contestases estas preguntas:
1-El cargador de baterías de la Game Gear, ¿es una batería recargable o un cargador de pilas?
2-¿Qué opinas sobre estos juegos de la Game Gear?: Mickey Mouse, Wonderboy y Wonderboy II.
3.- ¿Cómo se ve la Game Gear cuando se convierte en televisor? ¿Se ve igual que una televisión normal? Gracias Yen.

J. L. Soler Castelló (Valencia)

De nada, tio. Y de paso, un saludo para todos los consoleros valencianos, donde quiera que estén (me imagino que en Valencia... ¡vaya estupidez que acabo de decir!). Al grano... de arroz, claro (¡jopé, qué día más tonto llevo).

1-El cargador e la Gear es una bateria recargable, la cual es bastante más ventajosa que el trajín de las pilas recargables.

2-El Mickey Mouse es idéntico a la versión de Master, o sea, genial. En cuanto a la saga de Wonderboy, es más trepidante y genial el primero; la segunda parte introduce cosas de aventurilla, tiendas, magia, armaduras, escudos, laberintillos, etc... y a mí personalmente, eso me mola a medias.



3-Hay que verlo para creerlo. Yo, la primera vez que lo vi me quedé alucinado.

Es exactamente igual que una TV normal, sólo que en pequeño y con la diferencia de que no tiene mando a distancia.... ¡sería más grande que la propia consola! (¡Toma ya chiste malo para el cuerpo!).

Un chico hábil



Hola Yen. ¿Qué tal estás? Espero que bien. Bueno, voy a mis preguntas:
1-Hace poco que me he comprado una Mega Drive y estoy buscando un juego sin ser el Sonic, tipo plataformas o de acción, que tenga miles de fases y me cueste acabarlo un par de semanas. ¿Me aconsejas el Kid Chameleon?. Es que el que tengo el Sonic y lo acabé en menos de una semana.
2-El CD-Rom: ¿Saldrá en Mega Drive o en CD-Rom?
3-El CD-Rom: ¿Tiene los altavoces incorporados? Es decir, ¿Se podrá oir la música sin necesidad de estar poniéndose los auriculares? Espero tus repuestas.

Abián Josué Nuez (Las Palmas)

1-Según lo que me cuentas quieres un juego divertido, difícil, largo y aluciante. Ese juego tiene un nombre: Robocod -James Pond II-. Es el mejor juego de plataformas que existe para la Mega Drive, dejando en la cuneta a Kid y amigos.

2-No sé si entiendo muy bien tu pregunta, pero creo que quieres saber cómo se venderá el Mega CD . Pues no lo sé exactamente, pero me imagino que te lo podrás comprar suelto para adaptarlo a tu Mega Drive o junto a una Mega Drive. En cualquier caso no te preocupes porque muy pronto el Mega CD va a ser comercializado en España y te aseguro que Sega se encargará de que todos os enteréis perfectamente de cómo va a funcionar el tema.

3-No. Deberás conectarlo a un monitor de TV, a un equipo de música o escucharlo a través de los cascos.



El boy de la Game Boy

Hola Yen ¿Que tal estás?. Tengo una Game Boy y quisiera que me contestases algunas dudas:

1-¿Cúal de estos juegos te comprarías?: Batman, Snow Bros, Spiderman, Super mario Land o Tortugas Ninja II.

2-¿Van a sacar The Legend of Zelda para Game Boy? ¿Cuándo?

3-¿Podrías decirme algunos nombres de juegos que vayan a salir más adelante?

4-Ponme unas fotos del juego Spiderman, por favor.

Adiós y muchísimas gracias.

Román Cepeda (Madrid)

1-Los mejores de los que me dices son Super Mario Land (si no tienes este juego, no sabes todavía lo que es pasártelo bien con tu Game Boy... pero, atención, porque ya habrás leído que acaba de salir el Super Mario Land 2) , Batman y Tortugas Ninja II.

2-Por ahora las andanzas de Link sólo se reservan para la NES y la Super Nintendo pero quien sabe...Si te gustan los juegos de Rol con un poquito de arcade te recomiendo el Gargoyle´s Quest.

Si te has leído atentamente la revista, ya habrás encontrado la respuesta a tus preguntas 3 y 4. De nada.

Problemas con el idioma



Hola Yen.¿Cómo estás? Supongo que bién. Verás, el pasado mes cuando aclarabas unas dudas a unos lectores de Barcelona, mostrastes unas instantáneas del Super Mario Word pero en Japonés. He aquí mi duda: ¿Por qué en el juego que ha llegado a España no está traducido al español y sí al inglés? También quisiera que me comentaras y dieras tus notas particulares de los siguientes juegos de Super Nintendo: Final Fight II, Tortugas Ninja, Super Tenis y Super Castlevania IV. Un saludo a todos los consoleros que conozco. Gracias Yen. Hasta siempre y felicidades mil por la revista.

Joaquín Casas Martinez (Sevilla)

No se te escapa una, consolega. Las fotos que viste, en efecto, eran de la versión japonesa del juego. ¿Que cómo las he conseguido? Me las mandó mi primo el del pueblo, el que vive en Osaka. En cuanto a eso del idioma, imagínate lo complicado que resultaría traducir cada cartucho para cada país... se suele hacer una versión en japonés, otra en inglés y vale. ¿Te imaginas las palabras de Mario traducidas al sueco? ¿y al andaluz?. De todas formas y gracias a la nueva tecnología del CD-Rom pronto se podrán incluir varias traduciones en un mismo compact.

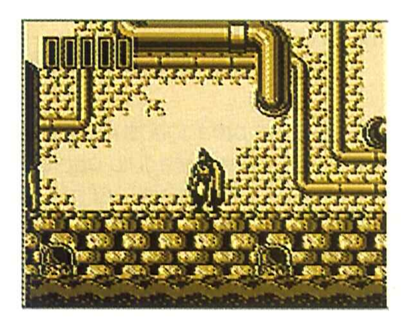
De los juegos que me has dicho diré una sola palabra que vale para todos: imprescindibles.

Una buena selección

Hola Yen. Tengo una Game Boy y me gustaría saber qué juego te gusta más: Tiny Toons, Batman II, WWF, Tortugas Ninja II y Snow Bros.

Gracias y hasta pronto.

Isidro Gil Martín (Sevilla)



Eso es lo que yo llamo ir al grano, amigo Isidro. Pues nada, ahí va tu respuesta.

Tiny Toons: bueno, a mí me ha gustado. Puede que no sea la mayor maravilla gráfica de la Game Boy pero es divertido y eso es lo que importa. 89 %.

Batman II: No es tan bueno como la primera parte pero han mejorado bastante los gráficos. 84 %.

WWF: Genial. Divertido a tope. Es un poco fácil en el modo de un jugador pero cuando juegas con un amigo... de lo mejor que hay para tu consola. 92 %.

Tortugas Ninja II: Sensacional. Tiene algunos de los mejores gráficos vistos en una portátil, voces digitalizadas, acción a tope. 94 %.

Snow Bros: Recomendable para los fans de la máquina original. 87 %.

¿CD Rom para Super Nintendo?

Hola Yen. Soy un consolero que hace pocos días que me compraron la Super Nintendo por mi cumpleaños.

1-¿Qué juego me aconsejas de acción, aparte del Final Fight?

2-¿Van a sacar el CD-ROM en la Super Nintendo?

3-¿Son igual de buenas la Super Nintendo y la Neo Geo? ¿Hay mucha diferencia entre una y otra?

Manel Vidal Perez (Tarragona)



Feliz cumpleaños, Manel, y bienvenido al alucinante mundillo consolero.

1-Hombre, sin ninguna duda el Street Fighter II, pero también están ahí Super Probotector, Tortugas Ninja 4 o Super Ghouls'n Ghosts.

2-Sí, o eso al menos es lo que dice la prensa nipona (es decir, la de mi país, japón). Pero apenas se sabe nada al respecto. me temo que tendremos que esperar un poco.

3-Las dos son muy buenas máquinas. La Neo Geo es más potente técnicamente, pero, claro, eso hay que pagarlo. Si tienes muchas pelas...¡a lo mejor te cae una en tu próximo cumpleaños!.

A vueltas con Bola De Dragón

Hola, lo primero es felicitarte por ser la mejor revista de consolas del momento. Bueno, a las preguntillas:

1-¿Me podrías decir las características de la Panther de Atari y qué juegos tiene? ¿Cuándo llegará a España?

2- ¿Cuando saldrá el CD-Rom y cuánto costarán los juegos?

3-¿Saldrá algún juego de la Bola De Dragón para Super Nintendo?.

Jaime González (Murcia)

Gracias por el peloteo, consolega Jaime, pero yo no soy una revista, soy un colaborador de reconocido prestigio... Es broma, te he entendido perfectamente. Mega gracias.

1-Lo de la Panther es la historia del continuo rumor. La única noticia segura que conocemos es que se habla de que será de 32 ó 64 bits, -la SN y la MD tienen, como sabes, 16-.

2-Como habrás leido en otra consulta, todavía no se sabe nada seguro a cerca del lanzamiento del CD Rom para Super Nintendo. Los más optimistas dicen que saldrá a finales del próximo año en Japón, pero de ahí a que llegue a Europa...

4-Me alegro de anunciar -¡¡por fin!!-, a todos los fans de esta mega serie de dibujos animados que las aventuras de Goku estarán pronto disponibles para la Super Nintendo y para la NES. ¿Que cómo me he enterado? Pues gracias a mi amigo Juan Carlos de Barcelona, que me ha contado que el juego ha salido ya en Francia en su versión para 8 bits.

Menos mal que sale ya, porque me traíais loco con esta preguntita... A ver ahora qué tal es el juego.

Peleas callejeras for ever

Hello Yen, How are tú?. I'm muy bien. Me gustaría saber si la Mega CD trae una Mega Drive o hay que tenerla. También me gustaría saber si el Burning Fight es de peleas callejeras, y si lo es, en qué se diferencia del Fatal Fury -Los dos de Neo Geo-.Good Bye and gracias.

Aridany Santana Falcón (Las Palmas)

¡Cielos!. ¡El inglés guanche ataca de nuevo!. Aquí tiene usted your answers. Seguramente el Mega CD se venderá de los dos modos: solo y con leche.

Burning Fight es lo más parecido al Final Fight que puedes encontrar, pero además podrás destrozar parte del decorado. Fatal Fury está en la onda del Street Fighter II y es uno de los mejores cartuchos para la máquina de SNK.



Un futuro "gamegearero"

Hola Yen. Pronto tendré una Game Gear y me gustaría que me respondieses a mis dudas:1-¿Cuáles son los mejores juegos para la GG de aventuras, acción y lucha? 2-¿Hay alguna versión para la GG del famoso juego del Gauntlet? ¿Y del Castlevania? 3-¿En qué consiste el adaptador TV para la GG?. Espero tus súper respuestas, consolega. Muchas Gracias.

Iñaki Gonzalez (Gerona)

1-Tienes desde los inefables Sonic y Sonic 2 hasta títulos tan buenos como Castle Of Illusion, GG Shinobi o The Lucky Dime Caper con el pato Donald.

2-Me temo que no, ni las habrá.

3-Es un aparato que transforma tu Game Gear en una pequeña-gran televisión. Una auténtica gozada.





EL SENSOR

MOLA

•El concurso de Game Gear.
•Esta sección de la revista (que también mola).
•Que Hobby Consolas de tantos videos
•Que el Street Figther II no tenga nada malo.
•Que Hobby Consolas tenga más de 200 páginas.
•Los geniales juegos de Súper Nintendo.
•La bajada de los precios de las consolas.
•El Game Genie y el Action Replay.

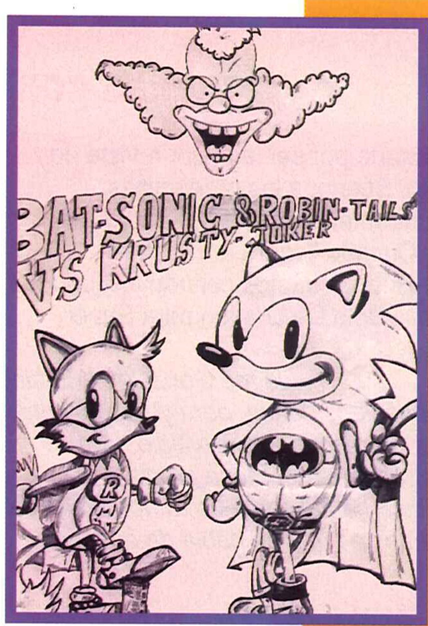
NI FU NI FA

•El Spiderman de Game Boy.
•Que no haya espectaculares novedades para NES.
•Todas las versiones de Paper Boy.
•Que haya tanta publicidad en la revista.
•Que Sega no haga más juegos de películas.

NO MOLA

•Que Hobby Consolas no salga cada semana.
•El precio de los cartuchos.
•Las otras revistas de videojuegos.
•Que Hobby Consolas no regale posters.
•Que no haya juegos de boxeo para Game Boy.
•Que publiquen tus cartas para Yen demasiado tarde.
(Perdona, Abel, pero
¿sabes cuántas cartas nos llegan al día?).
•Que haya tan pocos trucos de Master System
en la revista.

Han hecho este Sensor:
José Miguel Cots Capitán (Barcelona).
Abel Vaquero (Madrid).
Carlos García Enriquez (Madrid).
Guillermo Juliá Barceló (Palma).
Angel Agudo (Madrid).



BAT-SONIC & BOBIN-TAILS

Directamente desde Madrid y sin pasar por los estudios de Holliwood, nos llegan este par de superhéroes trasnochadores. ¿Que os recuerdan a alguien?. ¡Pues vaya personalidad secreta que se han buscado estos dos! Pero, bueno, disimulad un poco que parece que la cosa les hace ilusión.
Miguel y Jorge Zafra (Madrid)

FAMOSOS CONSOLEROS

Que los personajes de las fotografías son famosos no lo duda nadie, pero lo que no sabíamos es que también eran unos auténticos consolegas. Pues ya véis, en el stand de Spaco en el pasado Sonimag pudimos comprobar que el Vicepresidente del gobierno, Narcís Serra, se pirra por la NES; y que Beguiristáin y Baquero no pierden la menor ocasión para echarse un partidillo con un buen simulador de fútbol.
¡Es que nadie está a salvo de la fiebre consolera!



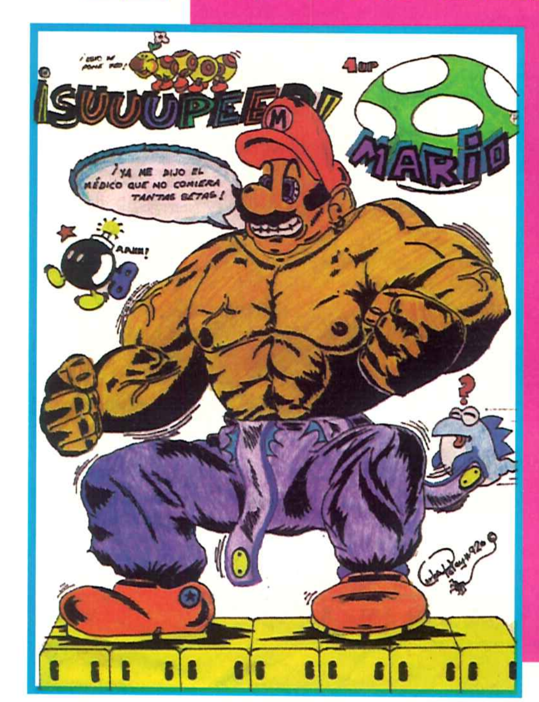


LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚLTIMO
MASTER SYSTEM	Regreso al Futuro	Aztec Avent.	Ninja Gaiden
MEGA DRIVE	Flicky	Zoom	Hellfire
NINTENDO	Paper Boy	4 Players Tennis	D. of Thunder
GAME BOY	Paper Boy	Paper Boy 2	Spiderman 2
LYNX	Robotron	Cyberball	Byll & Teds
GAME GEAR	Slider	Pengo	Ax Battler
SUPER NINTENDO	Paper Boy Euro	Football C.	Blazing Skies

Colaboran libremente con su opinión los consolegas de pro: David Ollese Manso (Valladolid), un colaborador enmascarado de no se sabe dónde, Pedro Martinez Fernández (La Coruña), José Javier Pérez San Juan (Madrid) y Trinidad Sánchez Gónzalez (Barcelona). Y, mejetes, ¡mandad más cartas, que sólo mandáis cartas para las secciones que os podéis llevar algo, listillos!

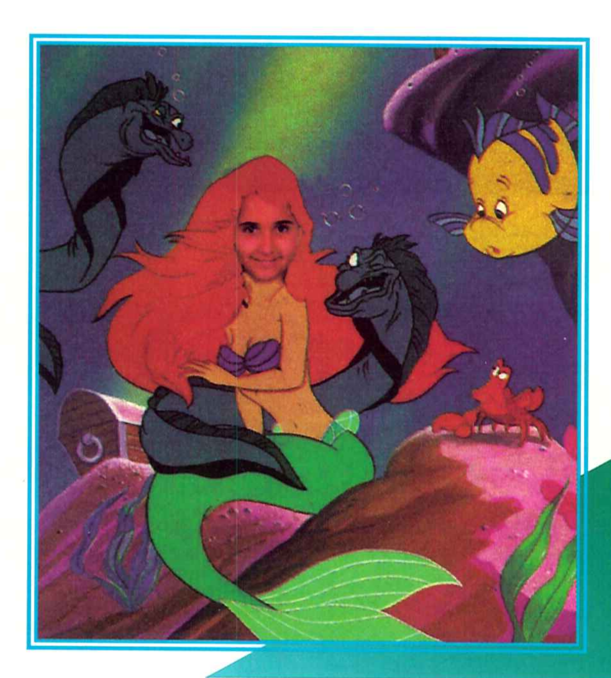
EL DIBUJO DEL MES



SUUUUPER MARIO

Para que luego digan de Popeye y sus espinacas. Por lo visto las setas tampoco están mal para eso de poner fortachones a los consolegas.
Y si no os lo creéis, mirad cómo se está poniendo el amigo Mario.
Por favor, ¿me pone una de "champi"?
Carlos Poley García (Tarragona).

PROTAGONISTA, TÚ



¡Qué bonito!. Un paisaje idílico, unas aguas mojadas, pececillos de colores y nuestra protagonista, Rebeca (de Madrid), enviándonos saludos desde las profundidades del estanque de El Retiro. Ahhhh, las ventajas de ser mitad chica mitad pescadilla...

CONSOLORÓSCOPO 93

ACUARIO
Tómate el año que viene con más calma. Está muy bien eso de la higiene personal, pero ¿no crees que bañarse 36 4 veces al día es un poco excesivo?. *Juegos de la suerte:* **La Sirenita, y La Caza del Octubre Rojo.**

GEMINIS
No te preocupes por esos problemillas de desdoblamiento de personalidad que has estado sufriendo este año. El próximo serán peores, pero mucho más divertidos. Acostumbrate a que eres dos y disfrutarás el doble. *Juegos de la suerte:* **cualquiera con opción de dos jugadores.**

TAURO
Las estrellas te auguran un año 93 excelente, siempre y cuando te propongas firmemente lo de enterrar el hacha de guerra y dejar de "embestir" a todo el que se te pone por delante. *Juegos de la suerte:* **Bull Fighter y Altered Beast**

CANCER
Te aguarda un año plagadito de sorpresas y cosas buenas. No pararás de sentir fuertes emociones y vivir grandes aventuras. *Juegos de la suerte:* **cualquiera, con tal de que sea dificilísimo (¿no te estamos diciendo que este año va a ser todo un reto para tí?)**

PISCIS
Como siempre, el próximo año estarás de acá para allá, moviendote sin parar. Serás el consolega más escurridizo que se conoce. *Juegos de la suerte:* **Acuatic Games y Dolphin.**

LIBRA
El equilibrio será fundamental para entrar con buen pie en el 93. Ya sabes que este año has estado un poco descompensado jugando con la consola 23 horas diarias, así que, modérate. *Juegos de la suerte:* **los de plataformas en general y los de Super Mario en particular.**

CAPRICORNIO
Deberás controlar mejor tus instintos: no es necesario liarse a bombazo limpio con todo el mundo sólo por que no te salgan las cosas bien. Si lo haces así, te espera un año bestial. *Juegos de la suerte:* **alguno relajante, el Trivial, por ejemplo.**

SAGITARIO
Te espera un año plagado de flechazos: todos los juegos te enamorarán. Controla tus deseos y selecciona con la cabeza. A no ser que tengas un padre rico...*Juegos de la suerte:* **Robin Hood.**

ESCORPIOESPÍN
Este es uno de los signos más fovarables del 93, ya que -según dicen-, Sonic pertenece a él. Como Sonic, no hagas excesivo uso de tus púas, pero tenlas siempre bien afiladas por si acaso. *Juegos de la suerte:* **¿tú cuál crees?**

ARIES
¡Que año te espera!. No vas a parar de viajar ni un momento. Pero procura evitar Italia en tus andanzas porque las estrellas indican que tendrás problemas con los romanos. *Juegos de la suerte:* **¿Dónde demonios está Carmen Sandiego? y Astérix.**

LEO
Es más que posible que el próximo año te traiga alguna que otra indigestión. Procura dejar de devorar todo lo que se ponga a tu alcance y las cosas te irán mucho mejor. *Juegos de la suerte:* **Tazmania.**

VIRGO
La ternura ha sido siempre tu mayor virtud, pero el año que viene va a parecer que te has bebido un garrafón de Mimosín. Por cierto, procura que te den menos pena los malos. *Juegos de la suerte:* **Chip´n Dale o cualquier otro de ardillitas y cosas así.**

¡Qué LOCURA!



EL MEJOR CHOFER

Durante los seis meses que ha durado la Expo, Mario ha estado muy ocupado transportando de acá para allá a todos los turistas consoleros. No está mal: además de ver la Exposición Universal llevabas de guía a un ídolo también universal.

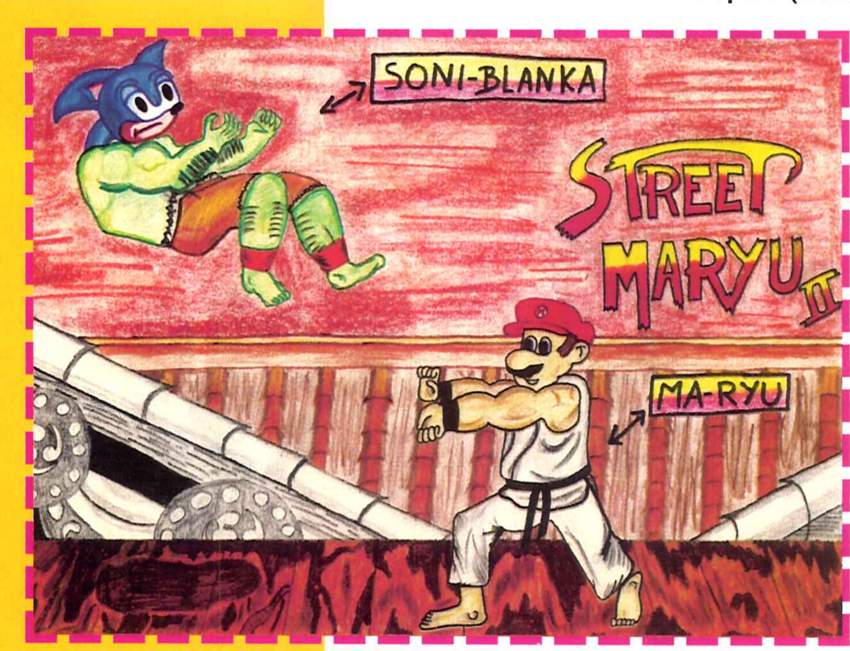
Víctor Manuel Sánchez Cepillo (Cádiz).



¡QUÉ! ¿PICAN?

Si sales de pesca ya puedes tener cuidado con lo que enganchas por ahí. Porque últimamente, con tanto héroe suelto, te los puedes encontyrar hasta en los lugares más insospechados. Y si no te lo crees, mira a ver lo que le ha pasado a nuestro amigo james Pond...

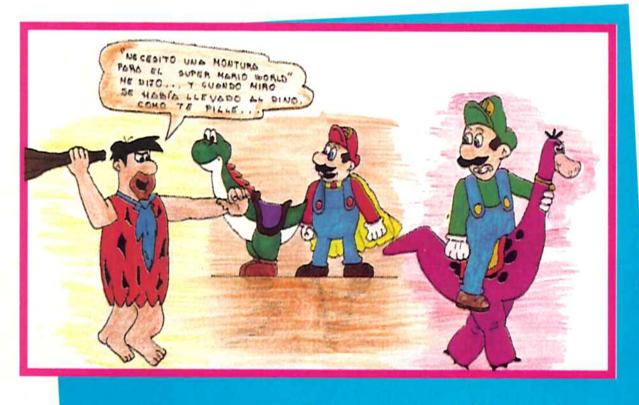
Sergio García Gil (Barcelona)



LA FIEBRE DE LA LUCHA

Mario y Sonic no querían perderse la diversión que supone una buena partidita al Street Figther II. Pero como Mario tiene enchufe con Super Ninendo, se ha llevado a su amigo Sonic y se han marcado un par de peleas a lo vivo. ¡Esperemos que no haya que lamentar ninguna baja!

Juan Ramón Alvaro León (Ciudad Real).



LUIGI Y DINO

Luigi no estaba muy contento con eso de tener que compartir montura con Mario. Pero la solución que ha buscado creemos que ha sido un poco drástica. Si no que se lo pregunten a Pedro, que no parece estar muy conforme con eso de que Dini ande suelto por esos mundos de Mario...

Carlos Samper Revuelta (Alicante)

STREET FIGTHEAR
No es tan fácil

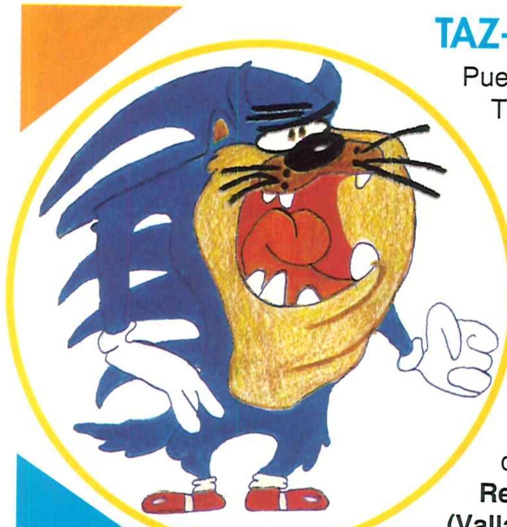
Al menos eso es lo que dice **Miguel Angel Ribera,** de **Barcelona,** quien las pasa fatal con alguno contrincantes del juego. No tenemos ninguna duda de que acaba con todos, pero de que le cuesta lo suyo tampoco se puede dudar. ¡Animo, chaval, que tú puedes!



CONSOLEROS AL PODER

Nuestro querido consolega The Elf esta un poco harto de estar todo el día juega que te juega. Lo que de verdad le gustaría es ser el "prota" de la aventura consolera más divertida de todos los tiempos -como él siempre dice-. Tomás se ha enterado de la noticia y, bueno...¡que tengas suerte, The Elf!

Tomás Gordillo de la Chica (Sevilla)



TAZ-SONIC DE PEGA

Puercoespín y diablo de Tasmania en uno. ¿Cómo lo véis?. Puede ser la bomba ver corretear por ahí a una bala azul que devora todo lo que se pone a tiro. El único problema es que controlar a este bichejo sería más difícil que operar a un mosquito con guantes de boxeo.

Rebeca Romero Cavero (Valladolid)



EL DESENLACE FINAL

La verdad es que así, a priori, parecía que el pobre Tails no era la montura ideal para Sonic. Pero, según nos han dicho, al final el torneo quedó en tablas.

Juanjo González Bugatto (Cádiz)



RECONCILIACIÓN

Dicen las malas lenguas que Sonic no tiene buen perder. Siguen diciendo las malas lenguas que nuestro amigo azul es laenvidia personificada. Pues para detener tan feas habladurías, dignas del peor de los consoleros, aquí tenemos esta instantánea que muestra a Sonic felicitando al amigo Pond. Para que luego digan que no hay deportividad.

Francisco García López (Barcelona).



MARIO... AL INFIERNO

No tranquilos, a Mario no le ha ocurrido nada. Lo que pasa es que Raul tenía ganas de hacer un chiste morboso y...

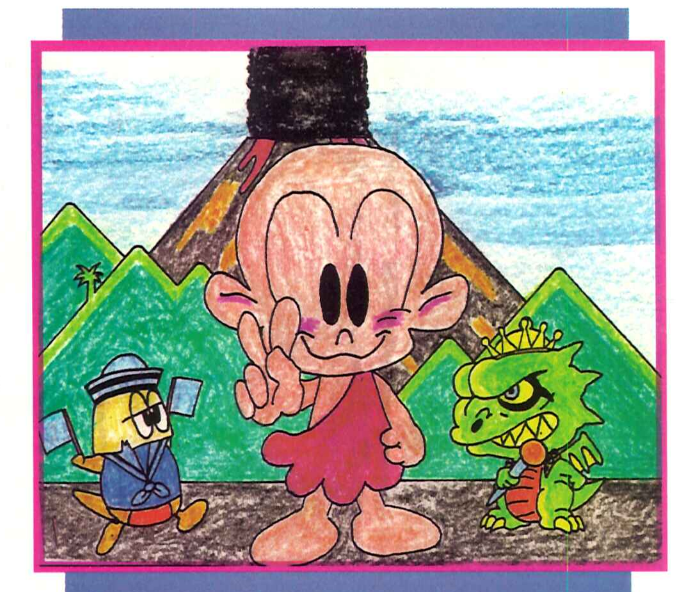
Raúl Fernández Fuentes (Castellón)

¡Qué LOCURA!

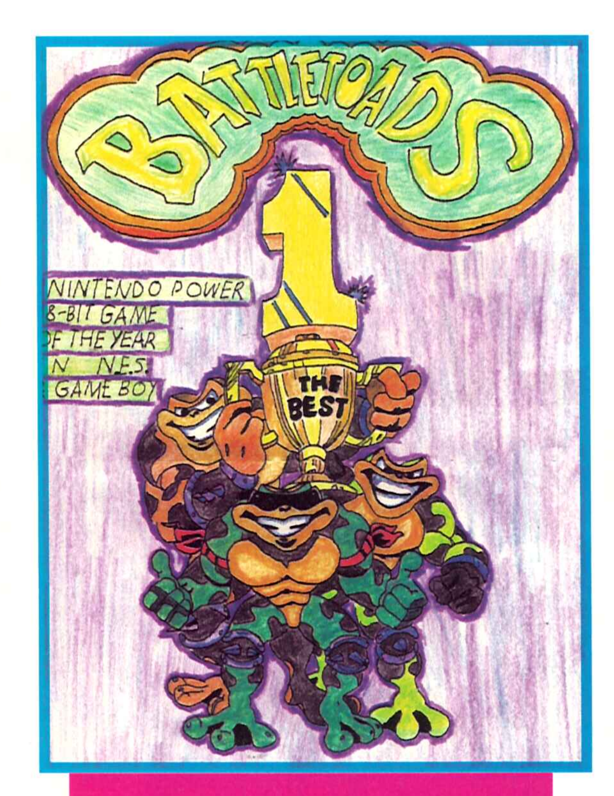


EL TERCERO EN DISCORDIA

Ya era hora de que Pc Kid entrara a formar parte del grupo de mascotas privilegiadas que cuentan con vuestro apoyo. Lo cierto es que se lo merece. Y como podéis ver el chaval se considera genial. Y no es para menos ¿verdad consolega Joaquim?.



Joaquim Freixes Masip (Tarragona).



SAPOS AL PODER

Estos sapos mutantes son de lo que no hay. Aquí les tenéis, todo orgullosos, mostrandoal personal el trofeo que les acredita como los mejores del año para Nintendo Podría ser, ¿por qué no?. Pero lo que está claro es que esto es al menos lo que piensa nuestro amigo...

Roberto Ibáñez (Valencia)



NUEVO LOOK PARA SONIC Y TAILS

Sonic y Tails han cambiado de imagen del modo más drástico posible. Los simpáticos protagonistas de Sonic 2 han dejado de lado su imagen amable y divertida para descubrirnos su lado marchoso y duro. ¿A que sería divertido verlos en acción de esta guisa y en un juego Heavy?. Pues nada, a pedirlo con ánimo.

David González, 11 años (Madrid).



CONSOLEROS LOCOS

Suponemos que pensaréis que en Hobby Consolas andamos todos un poco locos. Pues sí, es verdad, nos lo pasamos pipa jugando todo el día con todos los juegos para todas las consolas, ¿Y qué? ¿Es que está prohibido? Y si luego nos da por hacer cosas raras...

Cristian Rubio Arjona (Barcelona). 7 años



HAY JUEGOS QUE ENGANCHAN

La madre de Luisito está ta un poco harta de tener a su hijo del alma enganchado a la consola, a su marido viendo jugar a su hijo, y a los amigos (tanto de Luisito como del padre de Luisito) esperando turno para jugar. Y es que hay algunos juegos que son tan divertidos...

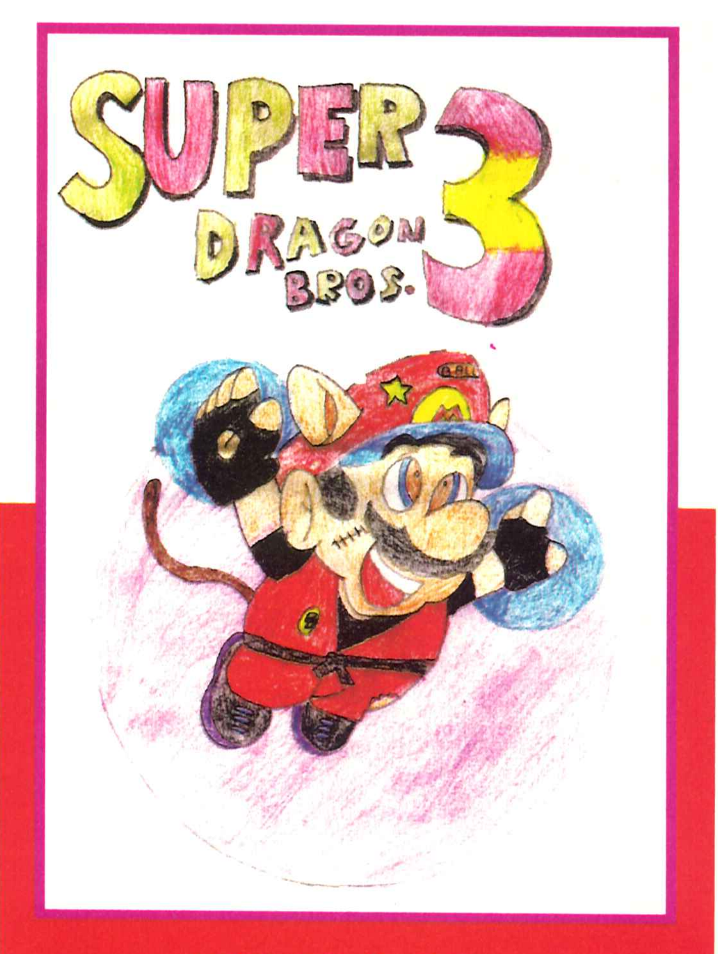
Ramón de la Guía Villegas (Madrid).



LOS PROBLEMAS DE SONIC

¡Vaya mosqueo que se ha pillado Sonic!. Y tampoco es para tanto. Sólo se ha quedado un poco achaparrado con el sistema del overscan. Lo peor es que le echa la culpa al pobre Tails por empeñarse en salir a la vez que él en la misma pantalla. Y tampoco es para tanto. Total, queda muy graciosillo todo achaparrado ¿verdad?.

Albert Alfonso Kurano (Madrid)



MARIO O GOKU

Nuestro consolega Mario se ha hecho eco de los deseos de los consoleros de todo el mundo que pedían un juego sobre la famosa serie "Bola de Dragón". En vista de que no había manera de contratar a Goku hasta que acabara de rodar la serie, el fontanero italiano ha decidido asumir el papel de protagonista del que será el cartucho más vendido del año: Super Dragon Bros 3. No sabemos que tal luchará Mario, pero seguro que resulta tan simpaticón como el original Goku.

Fco Javier Lillo Izquierdo (Cádiz).



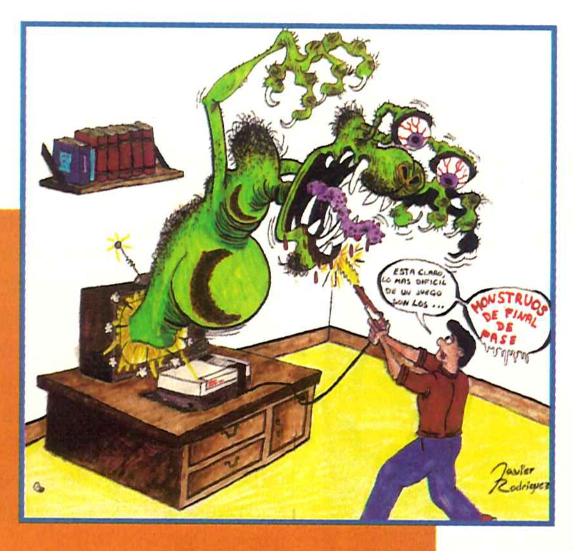
EXTRAÑA MUTACIÓN

Hace algunos días se llevó a cabo un peligroso experimento de fusión molecular que acabó con una explosión incontrolada tras la cual los presentes: Mario, Hawk y el tétrico Darth Vader quedaron fundidos en uno. ¿Harán ahora un juego para él? Sería tope.

Carlos Lucas González (Murcia)

¡LO QUE HAY QUE SUFRIR!

Nuestro amigo **Javier Rodriguez,** de **Vizcaya,** lo pasa fatal con los monstruos de final de fase. Y si no os lo creéis mirad, mirad...





INFLUENCIA FATAL

Hay que ver lo que cambian las modas. Parece que fue ayer cuando los niños salían a la calle con el balón de fútbol bajo el brazo y con el uniforme de su equipo preferido. Pero hoy en día parece que las cosas no son, para nada, iguales.

Eduardo Pañeda (Bilbao).



Seguro que ya todos sabéis que los Picapiedra y sus vecinos, los Mármol, están en problemas. Como recordaréis, hace algunos días apareció en Bedrock -el pueblo donde viven- un malvado doctor llegado del siglo XXX, llamado Butler, con las fatales intenciones de despojarles de sus queridas mascotas Dino y Hoppy, y llevárselas a su tiempo.

La tristeza invadió los hogares de nuestros amigos. Ya nada volvería a ser lo mismo.

Pero por fortuna, aquí estamos una vez más los sagaces reporteros de Hobby Consolas dispuestos a solucionar los problemas de estos simpáticos personajes.

Si os apetece acompañarnos en nuestro recorrido a lo largo de estos divertidos escenarios prehistóricos...

Uno de los personajes fundamentales en esta historia es Gazoo, un alieníegena amigo de la familia que les propuso una solución: viajar a través del tiempó usando una fabulosa máquina. Tan sólo había un problema: el Doctor Butler había roto el transportador y escondido los pedazos en diversoso lugares del mundo de los Picapiedra. Pero nosotros, que no nos acomplejamos ante nada, empezamos la búsqueda en compañía de nuestros amigos.

LA CIUDAD DE BEDROCK

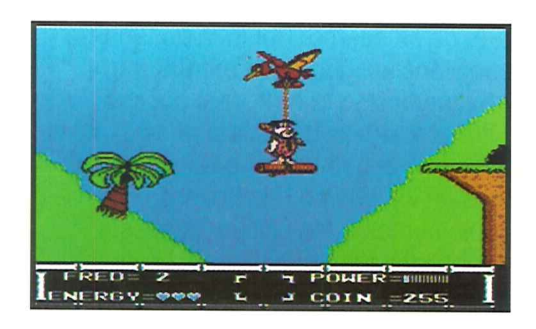
Es obligatorio recorerla en primer lugar. Para solventarla con éxito deberás **avanzar siempre hacia la derecha** evitando, en la medida de lo posible, los numerosos peligros. Vigila especialmente **los pájaros** que se encuentran sobre los tejados de las viviendas, ya que al mínimo descuido se lanzarán a tus pies. La manera más fácil de evitarlos es **subir al tejado y acabar con ellos,** eso sí, teniendo cuidado de no situarte demasiado cerca. Poco después verás un curioso **balancín** formado por un tronco y una piedra. Usándolo verás que un poco a la izquierda hay una preciosa **vida extra** que te puede prestar una gran ayuda. A continuación te encontrarás con **un puente** formado por el esqueleto de un gran animal. Pásalo saltando y sin detenerte ya que los huesos gastados del bicho no aguantarán el pesado cuerpo de Pedro.

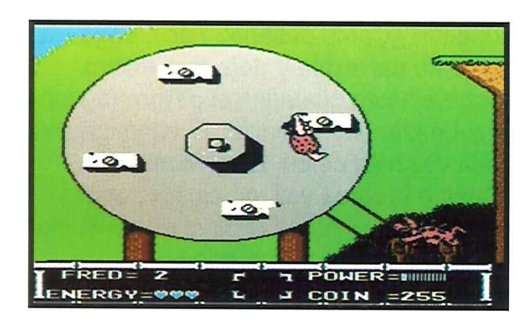


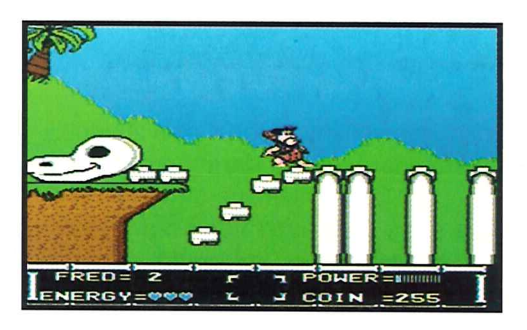
Si aún sigues vivo, -espero que sí-, estarás contemplando una primitiva **polea** que debes usar para subir a la zona superior. No es muy complicado, sólo debes agarrarte a una de las piedras, y después saltar cuando la roca haya llegado a su punto máximo de altura.

El siguiente obstáculo es un contingente de **hombres prehistóricos** que, garrote en mano, intentarán detenerte. Pero no saben con quien se enfrentan... Una vez eliminados, habrás conseguido **algunas monedas**.

Pasa al otro lado del precipicio con la







ayuda de el **pájaro-taxista**, que habrás cogido con ayuda del balancín que hay algo más a la derecha. Pero, atención, antes de continuar debes recoger el **hacha** que se encuentra en el **barril que hay en la primera plataforma**. No te olvides de ésto, porque es fundamental para derrotar a tu enemigo, que dicho sea de paso, se encuentra a la vuelta de la esquina. Como ya habrás comprobado se trata de un **enorme dragón** que no dudará en lanzarte una ráfaga de fuego para echar por tierra tu objetivo. Pero tranquilo, no te asustes. Sitúate **exactamente donde termina su fuego**, y calculando el momento justo, **lánzale tu hacha** -dirección arriba y botón de fuego, simultáneamente- para que impacte sobre su cabeza. Realiza esta acción cinco veces, y habrás acabado con el dragón.

Después de los entremeses llegan los platos fuertes. Y éstos pueden ser de tres tipos: **Cancha de baloncesto, Selva y la Ciudad de los ladrones**. El orden en que lo realices es lo de menos, la única condición es que los hagas todos. Te aconsejo que empieces por el partido, ya que, además de ser fácil, te proporcionará una ventaja que luego podrás utilizar.

LA CIUDAD DE LOS LADRONES

Se encuentra situada en la mitad del mapa, y como su propio nombre indica está llena de rufianes y ladrones. En los tejados de las casas te encontrarás con **colchonetas** que te permitirán dar enormes saltos. Debes tener cuidado con los ladrones que portan pistolas, y sobre todo medir extremedamente bien tus saltos. Una ruta sencilla y práctica, -no te olvides de recoger las monedas-, puede ser ésta: avanza **todo recto a la derecha** y cuando llegues a una gran zona de agua **llama a Gazoo** -pulsando Start- y pídele la utilidad de **salto** (jump).

Debes saber que también es posible realizar el camino por las plataformas superiores sin recurrir a Gazoo, pero es más difícil. Pero claro, todo tiene sus inconvenientes y en este caso es que el súper salto hace que Pedro gaste cinco monedas cada vez. La decisión es tuya.

Una vez que hayas optado por una u otra cosa te encontrarás en la **Zona de los lagos**, que debes **sortear saltando sobre los troncos de árbol**, pero no estés mucho sobre ellos ya que se hundirán.

Continúa tu camino eliminado a los ladrones y vigilando a las molestas cigüeñas. Pronto verás a unos **hombres prehistóricos** similares a los vistos en la primera fase. Ya sabes: hombres prehistóricos igual a monedas. Así que aprovecha la ocasión.



Objetivos y vidas

En el juego adoptas el papel de Pedro Picapiedra y tu objetivo es encontrar las partes que componen la Máquina del Tiempo, para que una vez reconstruida puedas viajar al futuro y enfrentarte con el Dr. Butler con el fin de rescatar a los dinosaurios. Estas partes se encuentran distribuidas a lo largo de diez niveles, pero esto no significa que en todos ellos vayamos a encontrar una de las piezas, sino que habrá fases en las que simplemenete obtengamos algunas ayudas que facilitarán nuestra labor. En resumen, podemos decir que el juego se compone de once fases: diez se desarollan durante la Edad de Piedra, y la última durante el futuro. Para atravesar todos estos niveles Pedro dispone de tres vidas, y cada una de ellas se divide en tres pequeños corazones, que irán desapareciendo a medida que le alcancen los enemigos: a cada contacto, desaparece un corazón; tres contactos... pierde una vida.

Ahora bien, es posible recuperar corazones, así como aumentar el número de los mismos, hasta un máximo de seis. Igualmente, es posible conseguir alguna que otra vida extra, pero en honor a la verdad, escasean bastante.

El próximo obstáculo es probablemente uno de los más difíciles de toda la fase. Se trata de recorrer **un lago subterráneo** montado en una diminuta barca. La dificultad está en que Pedro deberá abandonar la barca por algunos instantes para caminar sobre tierra, ya que el espacio no es lo suficientemente ancho como para que pueda pasar Pedro. A veces, habrá incluso que caminar por las plataformas superiores debido a que las de los pisos bajos no tiene salidas. En esta gruta encontrarás varios barriles que te proporcionarán **corazones y armas**. Y aún te dire más: uno de los bidones contiene **una vida extra**. Descubre tú mismo dónde se encuentra.

Si logras salir con vida de la gruta, (lo que no creo que consigas a la primera), deberás avanzar sobre los huesos de un extraño animal y a la vez evitar a las cigüeñas. De esta forma encontrarás a **Wilma**. ¡Qué bien! piensas, creyendo que todo ha pasado... Pero no, todavía queda lo peor y se llama **enemigo final.** Si bien Wilma te regala su **hacha** para que destruyas al gigante que te asedia, de nada te servirá la bondad de tu esposa si antes no has recogido **un buen número de monedas**. Colócate en los extremos y **lánzale hachazos** hasta que el gigante quede **cabeza abajo** y **una parte de la máquina caiga a tus pies**. La regla a seguir para acabar con este enemigo es guardar las distancias, porque recuerda que las imprudencias se pagan...

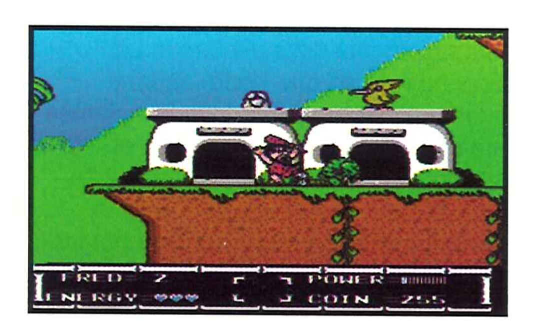
EL MUNDO DE HIELO

Lo primero que notarás en este mundo es que Pedro **resbala constantemente**, de ahí que el control sea mucho más difícil. Durante estos primeros compases de la fase no es necesario que recojas un número de monedas muy elevado, por eso te aconsejo que **evites a tus enemigos**, más que atacarlos.

Muy pronto encontrarás a **Betty**, quien te hablará de **un mamut** que protege parte de la Máquina del tiempo. Sin pensártelo, continuas **hacia la derecha** con el único objetivo de eliminar al "pequeño" animal. Pero antes debes montarte en la **polea** y

en vez de continuar por el piso superior, **déjate caer hacia la derecha** para poder así coger los barriles que contienen una **vida extra y un huevo de boomasaurio**, o en otras palabras, **la bomba**. Para salir ponte en el borde de la plataforma y pídele a Gazoo **súper salto**. Te costará cinco monedas, pero ahorrarás vidas.

Ahora llega otra de las zonas difíciles. Se trata de **tres poleas consecutivas** y para colmo de males, el suelo brilla por su ausencia. La táctica que debes seguir es la de agarrarte a la primera polea, calculando el momento justo en el que iniciar la carrera. Después salta de una a otra hasta que llegues a tierra firme. Un pequeño truco consiste en **pedir a Gazoo la utilidad de volar** si te caes al pasar de una polea a otra.

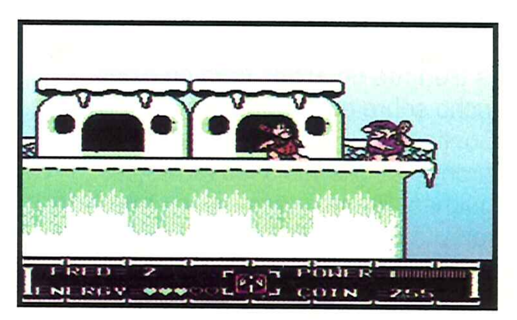


Una vez en tierra deberás pasar otro pequeño **precipicio**. Debes pasarlo tal y como cogiste la primera de las poleas. A continuación llegarás a una zona más tranquila en la que puedes usar el súper salto y subir a una sección más elevada y allí coger **vidas y bombas**. Recuerda: si optas por esto, cinco moneditas menos.

Después verás que hay un camino muy estrecho plagado de pinchos en la parte superior. ¿Cómo pasarlo? Fácil: **coge un poco de carrerilla y deja que Pedro resbale** hasta que pase el peligro (agacha la cabneza, por si acaso). El enemigo está cada vez más cerca. Es el **Mamut**. **Lánzale huevos** y si, no es suficiente, **utiliza tu garrote**. Si te sirve de consuelo, no es de los más complicados.

LA SELVA

Abundan los lagos que deberás sobrepasar **usando los troncos** y saltando antes de que se hundan. En tu camino hacia el enemigo final te encontrarás con **la cabeza de un gran pájaro** al que, si le golpeas en el pico, abrirá su boca y en su interior encontrarás un barril que oculta **una vida extra**. El único inconveniente es que es muy poco el tiempo que el pajarraco permanecerá con la boca abierta, y si la cierra estando tú dentro, habrás perdido uno de tus corazones.



Los enemigos más típicos de esta fase son los normales de una selva; es decir, **los tigres y las serpientes venenosas**. Para eliminar a los primeros basta con que te acerques a ellos y **los golpees con tu garrote**, eso sí, antes de que se abalancen sobre ti. Con las serpientes deberás ser más cuidadoso, ya que cuando te aproximes a ellas estirarán parte de su cuerpo. Por lo tanto, guarda las distancias y **primero elimina su cabeza y luego el resto del cuerpo**.

Otro problemilla de esta fase está en las lianas que debes utilizar para saltar los lagos en los que no hay troncos; simplemente debes calcuar cuál es el momento justo para saltar. Es bastante fácil. Por último, utilizarás un **geiser** para llegar a una nueva zona del mapeado en la que el enemigo está muy cerca, pero antes debes saber que sobre ti hay algunos barriles que contienen **vidas y el hacha**, aunque para llegar hasta ellos debes utilizar el **súper salto**. Te recomiendo que sólo recurras a ellos si vas mal de vidas o, por el contrario, estás sobrado de monedas, (cosa que no creo ya que no hay demasiados enemigos).

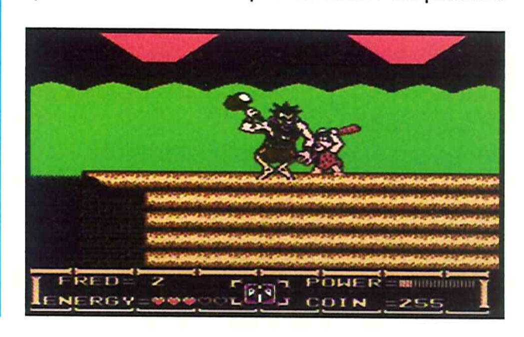


Nuestro adversario ahora es el **abominable hombre de las nieves**, o alguien muy parecido a él. Te recomiendo que permanezcas lo más pegado que puedas a la izquierda y desde allí uses tus armas. Cuando se agoten, **espérale y utiliza tu garrote**. Al estar tan pegado a la izquierda tu enemigo no te alcanzará, pero no te descuides porque **te lanzará cocos** que sí pueden impactarte. Para hacer desaparecer los cocos, **utiliza tu garrote**. Con un poco de habilidad no tardarás en deshacerte de este nuevo contrincante.

A partir de ahora tan sólo hay una ruta posible, por lo que no tienes más que seguirla.

EL CASTILLO DEL CONDE DRÁCULA

Como en los niveles anteriores, debes avanzar a la derecha, pero llegado a un punto observarás que también es posible



Armas y municiones



*Pedro dispone siempre de su arma favorita: el garrote, simple pero efectivo; pero además, podrá conseguir otras armas que se ocultan en determinados puntos del juego. Nos referimos a **el tirachinas, el hacha y la bomba**. Estas armas están colocadas en orden de efectividad -de menor a mayor-, pero debes saber que si bien el arma no desaparece nunca, -a no ser que te fulminen-, la munición es bastante escasa. La manera de conseguirla es la siguiente: a lo largo del juego observarás que al eliminar a tus enemigos aparecerán unas monedas como llovidas del cielo. Estas monedas no son puntos, ni bonus, ni nada por el estilo. Son la munición. Lógicamente, el número de monedas necesario para disparar el tirachinas o para poner una bomba no es el mismo, siendo mucho mayor en el segundo caso. En el supuesto de que mueras, el número de monedas quedará reducido a la mitad, y lo peor de todo, habrás perdido todas las armas que llevaras. Te recomiendo que guardes estas armas para enfrentarte al enemigo final de fase.*

hacerlo **hacia la izquierda**. Si vas en esta dirección conseguirás un arma especial, pero luego tendrás que volver para continuar el camino. Por esto te recomiendo que **ignores el arma** ya que, además de no ser muy necesaria ahora, hallarás algunas más en posteriores escenarios y sin tantas dificultades.

Continuamos pues **por la derecha** y evitamos las pesadas **bolas que caen del techo**. Llegamos ante **un esqueleto** de aspecto inofensivo, pero que al ser sobrepasado por Pedro, despertará y se abalanzará sobre nosotros como alma que lleva el diablo. Si eres valiente, date la vuelta rápidamente y **propínale un fuerte estacazo**, con lo que además de quitártelo de encima, conseguirás **una monedita**.

Justo después de este episodio habrás llegado a una zona más baja, en la que hay **una pequeña puerta**. Pulsa **arriba** en tu pad, y verás como en su interior encuentras una suculenta **vida extra**. Continúa tu camino y cuando llegues a los dos esqueletos con una palanca en el medio, **tira de la palanca y corre tan rápido como puedas** para atravesar la puerta antes de que se cierre. Ahora dedícate a **saltar de piedra en piedra** para luego **escalar hasta el piso más alto de la gruta** , todo ello sin que te alcance el extraño **líquido rojo** que empieza a subir. Desde allí, atraviesa la puerta y elimina a los molestos **murciélagos**, para después subir ydirigirte hacia la izquierda evitando tanto a los esqueletos como a los quebradizos puentes. Todo ello sin olvidar coger todos los barriles que puedas, y especialmente el que contiene **el huevo de boomasaurio**, que se encuentra en el pasillo superior. Continúa por el único camino posible hasta que te enfrentes a un adversario que, por sus enormes dimensiones, te hará pensar que se trata del enemigo definitivo. Pero nada más lejos de la realidad. Tu contrincante final es el mismísimo **Conde Drácula**, quien subido en unas plataformas no te permitirá alcanzarle, a menos que hagas uso de tus armas especiales -de ahí la importancia de coger el huevo de boomasaurio-.

Lo mejor que puedes hacer es **tirar bombas** mientras Drácula permanezca en la plataforma, y **usar tu garrote** cuando el conde se pose sobre el suelo.



Corriendo y saltando

Escondidos en los barriles que hay a lo largo y ancho del juego, se encuentran algunas ayudas para nuestro amigo cavernícola: corazones, suculentas hamburguesas que aumentarán la fuerza de su garrote, o macetas de cactus, que añadirán un corazón vacío a su indicador de salud, (claro, que llenarlo es cosa tuya...)

Pero eso no es todo. Pedro puede colgarse de los precipicios con una sorprendente habilidad, para lo cual no tienes más que mantener pulsado el botón A y luego pulsar arriba en el pad de control. Aunque ahora te parezca un poco complicado, estamos seguro que con unos minutos de práctica habrás conseguido dominarlo a la perfección. ¡Ah!, se nos olvidaba: presta atención a lo que te digan tus amigos prehistóricos, quienes te darán importantes pistas o datos.

De esta manera **ahorrarás huevos**. El único inconveniente, además de la necesidad de tener un buen número de monedas en tus alforjas, es que si no consigues derrotar al Conde Drácula a la primera, **tendrás que empezar la fase desde el principio**, ya que el Conde es inexpugnable mientras permanezca en sus plataformas. ¡Qué pena no disponer de una buena ristra de ajos!

EL MAR DE BEDROCK

La totalidad de esta fase transcurre **bajo el agua** y tiene la misión de conectar dos mundos. Es decir, en este nivel **no hay enemigo final** ni nada por el estilo, con lo que es suficiente atravesarla con vida para lleguar a la siguiente zona.

Ahora bien, esto no quiere decir, ni mucho menos, que se trate de una fase sencilla. Son muchos los peligros que se ocultan bajo el mar, pero tenemos la ventaja de que Pedro es **mucho más ligero** dentro del agua y puede **dar saltos de mayores dimensiones**, ¡e incluso es capaz de **bucear**!

Lo primero que verás serán unos **peces-radar** que se lanzarán a por ti nada más localizarte; elimínalos o, aún más fácil, **esquívalos**, ya que en esta fase, al no existir el enemigo final, no necesitaremos monedas. Poco después, y siempre dirigiéndote **hacia la derecha**, te encontrarás ante una especie de **pulpos** . Saltando de plataforma en plataforma llegarás a una zona aparentemente sin salida. No te desesperes: **utiliza las burbujas para continuar avanzando**. Ahora tan sólo te queda dar un par de



saltos largos para pasar a la próxima fase.

EXTREMO ORIENTE

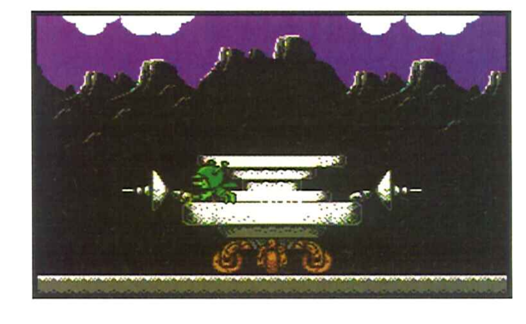
La música delata que estamos en el exótico oriente. Los enemigos son **consumados karatekas**, y los escenarios están acorde con las circunstancias. Todo encaja. Todo... excepto tú. Porque, ¿qué demonios hace un habitante de Bedrock en este rincón del mundo? En fin, la cosa es que tienes que **avanzar hacia la derecha o subir por los tejados** de las casas cuando no exista otro camino.

En lo alto de las murallas te encontrarás con **un simpático chinito que lleva un carro**. No parece que tenga malas intenciones, pero necesitamos su carro. **Usa tu garrorte y deshazte del oriental**. Súbete al improvisado vehículo y ¡a volar!.

Ahora estás en unos **barcos** plagados de enemigos. Pero el contrincante final te espera: **un temible dragón**. Si has cogido **el huevo de boomosaurio** lo tienes fácil: **tíralo y salta al tejado** que hay sobre tu cabeza. De no ser así, ataca con lo que sea y, suerte.

EL FUTURO

Siglo XXX. Una época desconocida incluso para nosotros, así que imaginaos para Pedro, un personaje procedente de la Edad de Piedra...



El mapeado de esta fase es el más complicado debido a que se divide en varios pisos, comunicados entre sí por un ascensor. Las dificultades y peligros que nos acechan en cada sección son las siguientes:

- **Piso 1:** Tenemos el primer acercamiento al Doctor mediante **una pantalla en la que se proyecta su imagen**. Abundan los barriles, pero te aconsejo que no los cojas, ya que son una **trampa mortal**. El piso termina con un peligroso **salto sobre las llamas**.
- **Piso 2:** Se compone de pequeños **lagos de fuego**. Debes ajustar al máximo el salto si no quieres perder mucha energía. Afortunadamente, encontraremos algún barril que repondrá parte de nuestra maltrecha vida.
- **Piso 3:** Varios **inyectores intentarán aplastarnos**. Además, unas cintas transportadoras dificultarán el control de nuestros movimientos.
- **Piso 4:** Utiliza **las cadenas para saltar sobre el fuego**. La cosa está que arde.
- **Piso 5:** Es el piso clave. Tan "sólo" hay unos **cientos de muelles saltarines y robots**. Pero puedes hacer un pequeño truco: antes de llegar al ascensor verás que hay dos pequeños robots . Elimínalos, consigue las monedas y sepárate un poco. Verás cómo los citados androides **vuelven a aparecer**. Repite la operación hasta que consigas recoger entre **90 y 100 monedas.** Aunque te pueda parecer un número muy elevado, no lo es.
- **Piso 6:** Salta **de plataforma en plataforma** recogiendo corazones y esquivando a los enemigos.
- **Piso 7:** El ascensor no se detiene.
- **Piso 8: ¡Por fin ante el Doctor Butler !**

El malvado raptor te atacará tres veces: las dos primeras usará **pequeños artefactos** fáciles de eliminar con tus armas especiales. La última estará controlando los mandos de un **increíble tanque**. Súbete tan cerca como puedas de la cabina de control y **lánzale todo tu armamento pesado**. Ya verás como ahora comprendes el motivo de haber cogido tantas monedas..

David García Diaz

Los partidos de baloncesto



Para poder rescatar a sus mascotas, Pedro necesitará derrotar a un adversario disputando tres competidos partidos de baloncesto. Su rival será Harry Cabezadura, un prestigioso jugador de la Liga Rocasional de Basket. El escenario es una rústica cancha rodeada de palmeras y con animales prehistóricos haciendo la labor de canastas. Durante el desarrollo del partido estará permitido todo tipo de acciones. De hecho, Pedro deberá utilizar unas tácticas muy peculiares para quitarle el balón a su rival... Y es que lo único que importa es la victoria. Ten en cuenta que no habrá prórroga en caso de empate, de modo que tendrás que derrotar a Harry en el tiempo normal del partido, es decir, un minuto. Ahora bien, si logras vencer al Sr. Cabezadura se te proporcionará una utilidad que puede ser la posibilidad de saltar, volar o bucear. Para utilizarlas no tendrás más que llamar a Gazoo y él te concederá lo que pidas, siempre y cuando puedas pagarlo, porque cada vez que utilices esas ventajas deberás entregar cinco monedas. Piénsatelo bien y no las desperdicies.

roger rabbit

Al rescate de dibuliwood.

LLega Roger Rabbit a tu Game Boy con un único objetivo en su cabeza: proteger a Dibuliwood de las maquinaciones del malvado Juez Domm.

Este juez pervertido pretende asesinar al señor Accme para quedarse con el país de los dibujos. Pero Accme ha sido previsor y ha hecho testamento dejando Dibuliwood a Jessica, la mujer de Roger.

Tu misión consistirá en encontrar a Jessica, darle el testamento y protegerla. Para conseguirlo te será muy útil la ayuda de Eddie Valiant, un detective amigo de Roger que te acompañará en tu aventura. No debes ser tímido, pregunta a toda persona que encuentres en tu camino porque seguro que tendrán algo interesante que contarte y que te puede ayudar a lograr tu objetivo.

Estáte atento a este juego porque merece la pena y no te impacientes, todo llega...





TODA MI CONFIANZA
EN TI, ROGER....





ultimate air combat

Pilota unos aviones de ensueño . Una de las profesiones más deseadas por todos aquellos que aún no han decidido su futuro, es la de piloto de aviones de guerra.

La cruda realidad es que conseguir entrar en una academia de pilotos y acabar los estudios en ella es algo sólo alcanzable por una privilegiada minoría. Pero gracias a nuestras pequeñas consolas podemos disfrutar pilotando un avión sin tener porqué ser un superdotado.

Este cartucho precisamente se encarga de esto, dándonos la posibilidad de pilotar algunos de los mejores





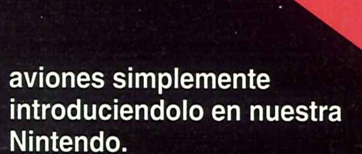




streets of rage II

Miedo en las calles. Con ganas de arrasar en todas las pantallas llegará pronto la segunda parte de uno de los mejores juegos de Mega Drive. Streets Of Rage II promete ser algo más que una continuación, algo más que una saga.

Incorpora la mayor memoria de la que ha dispuesto un cartucho de Sega: 16 megas de acción y pura dinamita. Por si todo esto no fuera suficiente, tiene unos gráficos de tal calidad, que no tienen nada que envidiar al ya mítico Final Fight de Super Nintendo. Para colmo incorpora una genial banda sonora del insustituible Yuzo Koshiro ¡Casi nada!



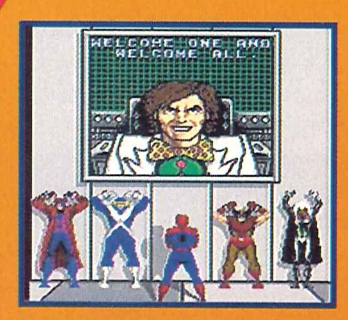
aviones simplemente introduciendolo en nuestra Nintendo.

Si te gustan los juegos que te hagan recordar a los míticos pilotos de "Top Gun", apunta este título...





spiderman & the uncanny x-men



Vuelve la araña El Super héroe de la Marvel está dispuesto a entrar por primera vez en el universo de la Super Nintendo. Y no podia ser con mejor pie.

Abalado por unas excelentes críticas en todo el mundo, el arácnido personaje protagoniza un arcade de plataformas en el que controlaremos también a los miembros de la celebérrima Patrulla X, en su lucha por acabar con el malvado Arcade, que no cesa en sus planes de conquistar el mundo. Plataformas, acción, tiros y mucha y muy buena música es lo que acecha a los usuarios de la potente máquina de Nintendo. Esperemos que tengan razón por ahí fuera y haya que considerar a este Spider-Man como uno de los mejores lanzamientos de los últimos meses. Por si acaso aqui teneis unas cuantas pantallas para abrir boca.





cruel

blazing skies



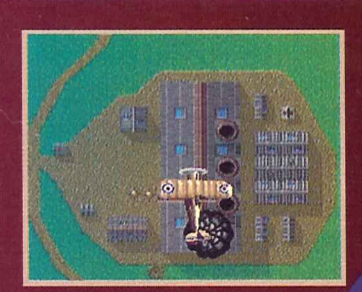
Pilota en la primera guerra mundial. Un arma que fue tan importante como nueva en la Primera Guerra Mundial fue la aviación. Las batallas aéreas y los bombardeos de objetivos por medio de la aviación se convirtieron en básicos en esta guerra. Muchos pilotos pasaron a ser héroes gracias a sus hazañas contra el enemigo.

Este juego lleva toda esta emoción aérea a tu Super Nintento. Tendrás que dirigir a un grupo de pilotos que deberán llevar a cabo una serie de misiones que les serán encomendadas. Además, cada vez que finalices una misión con éxito podrás mejorar en algunos aspectos tu arcaico avión.

Blazing Skies es un juego que se encuentra en la frontera entre la simulación y el arcade, en el que podremos ver en acción constantemente al famosísimo chip MD-7.







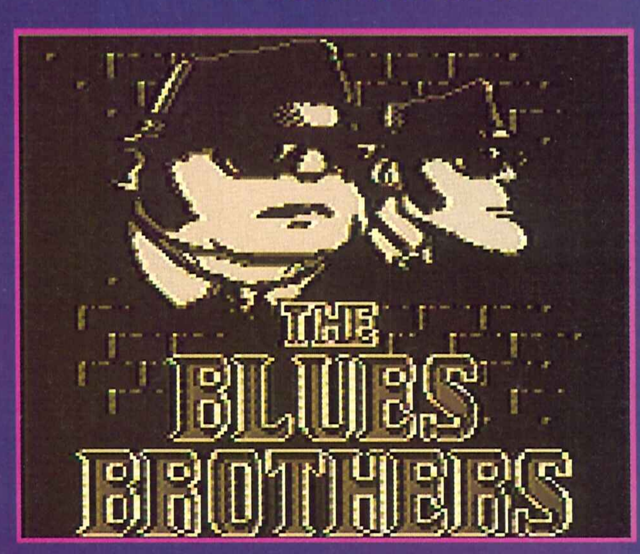




Dale marcha al cuerpo. Si ya conoces a los Blues Brothers de su paso por Nintendo, sabrás que la calma no puede existir estando ellos cerca. Su ritmo loco te atrapará en una carrera contra reloj en la que plataformear con habilidad será prioritario.

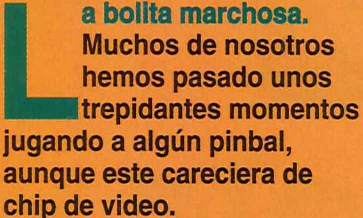
Te cuento la historia. El Sheriff Mackenzie está cansado de pasarse semanas reconstruyendo la ciudad después de un concierto de los Blues





ball





La bolita marchosa. Muchos de nosotros hemos pasado unos trepidantes momentos jugando a algún pinbal, aunque este careciera de chip de video.

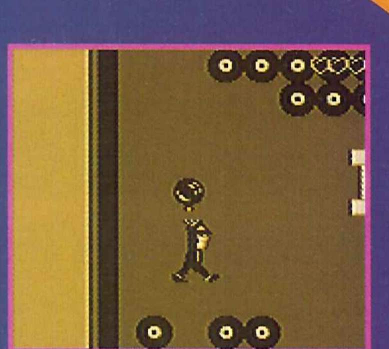
Pues bien, este juego es el resultante de meter en una consola un pinball y rock and roll como si de una coctelera se tratase.

La característica que más destaca en este juego es la música que, gracias a su brutal marcha, convertirá cada partida en una trepidante aventura.

Afortunadamente no es su música lo único interesante del cartucho, pues, lo que es más importante en un pinball de consola, el movimiento de la bola, es mega-real.

Si a ésto sumamos unos gráficos buenos obtenemos un juego ... bueno, bueno, mejor no adelantamos acontecimientos. Esperad al próximo mes y veréis...

MEGADRIVE



Brothers y su banda. Para evitar una nueva hecatombe ha robado los instrumentos de nuestroa amigos y los ha desperdigado a lo largo y ancho de cinco fases plagaditas de complicaciones.

Arropado por una trepidante banda sonora deberás ayudar a Jake y Elwood a recuperar sus instrumentos y darle un escarmiento al sheriff. ¿Serás capaz?.



Atrapados en un edificio. Bajo este título en inglés se esconde el juego que trata sobre la película que en nuestras tierras fue bautizada con el nombre de "Jungla de Cristal".

Hecha esta pequeña aclaración, posiblemente ya por todos conocida, es fácil adivinar que el cartucho en cuestión está repleto de acción.

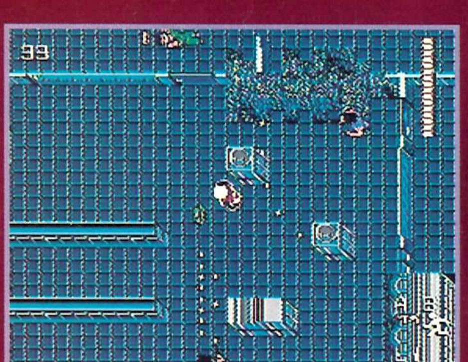
Al igual que en la película, tendremos que recorrer un edificio del que se han apoderado una malvada banda de terroristas y, atravesando cada una de las habitaciones del rascacielos, deberemos acabar con el máximo número posible de terroristas.

Si todo esto no te ha asustado ¿crees que podrás representar el papel de Bruce Willis?. Tú decides.









die hard

ge

dragons lair

SUPER NINTENDO

El caballero andante. Hace ya bastante tiempo, unos diez añitos, pudimos observar en nuestro salon recreativo favorito una máquina distinta a las demás. Era toda un revolución dentro de este mundillo. Asombró a todos los amantes de los recreativos por sus magníficos gráficos y sus perfectos movimientos. Poseía una resolución gráfica jamás vista hasta entonces, haciendo confundir una partida en dicha máquina con una película de dibujos animados.

Los años pasaron y comenzaron a realizarse las conversiones del juego para los diferentes ordenadores. Ahora llega la versión de Super Nintendo, la cual realmente no es una conversión de la máquina, pues, a diferencia de las versiones de ordenador, el estilo del juego es radicalmente distinto: se trata de un arcade con un desarrollo normal, totalmente diferente a la recreativa.

De todas formas, veréis un juego bien realizado con una música alucinante y con buenos efectos propios de la súper 16-bits de Nintendo.

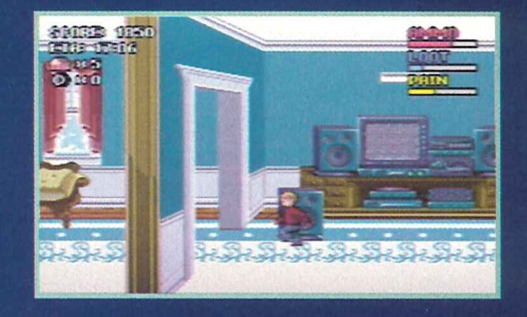




home alone



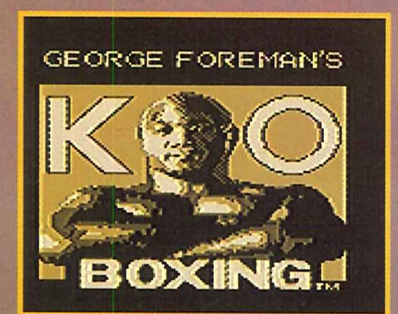








orge foreman's

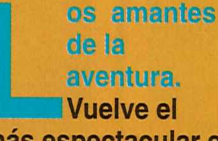


Segundos, fera. Sieres un amante de los juegos de boxeo te alegrará saber que Nintendo ha preparado para la pequeña Game Boy un cartucho pugilístico de altas miras.

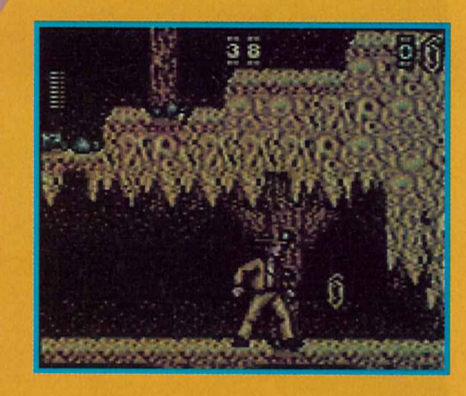
Sin tener que pasar largas horas de duro entrenamiento en el gimnasio puedes convertirte en el fortachón de George Foreman y barrer de la lona a todo rival que tenga el valor de plantarse delante de ti. Gancho por aquí, directo por allá... prepárate para sentir toda la emoción del boxeo en cualquier lugar que te apetezaca y teniendo la seguridad de no terminar con un ojo morado.

Si quieres saber cómo andan las cosas por el mundillo del boxeo... no tienes más que esperar al próximo mes.

Paciencia...







Contra los ladrones. Cuando una familia se va de vacaciones, si se deja olvidada en casa alguna maleta es grave, pero tiene solución. Si lo que se deja olvidado es la consola la cosa ya es fatal. Pero, ¿qué ocurre si al repasar en el avión las cosas que se lleva la familia se cae en el detalle que falta un hijo?.

Este juego, al igual que la película, trata sobre las aventuras y desventuras de un niño al que le ocurre el desastre mencionado. En la ausencia del resto de la familia los ladrones harán acto de presencia y el pequeño protagonista será el encargado de defender el hogar.



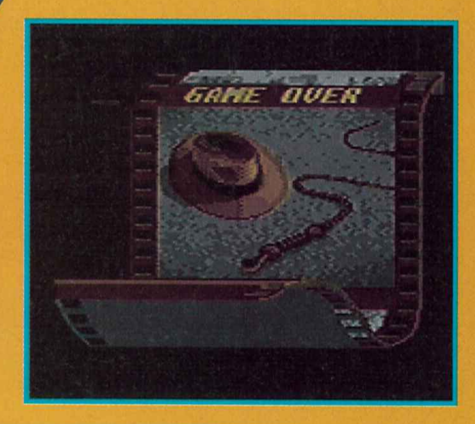
indy 3

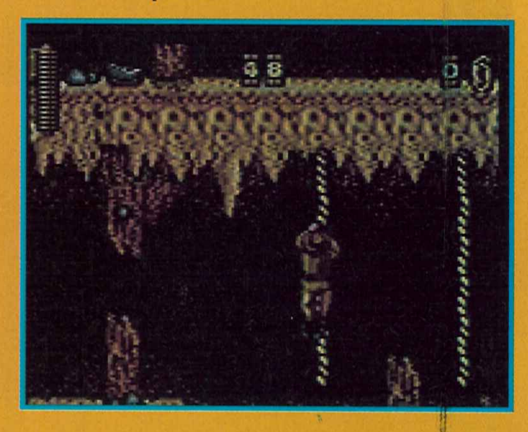
Los amantes de la aventura. Vuelve el héroe más espectacular e increíble de los últimos años dispuesto a vivir la aventura más colosal de su vida en el interior de tu Game Gear. Ahora podrás ayudadr a Indiana Jones a deshacerse de sus enemigos a latigazo limpio sin mas preocupación que la de no perder el sombrero.

Saltar de aquí para allá, trepar por cuerdas carcomidas, y vadear rios infectos será la tónica general de un juego plagadito de emociones fuertes y enemigos imponentes.

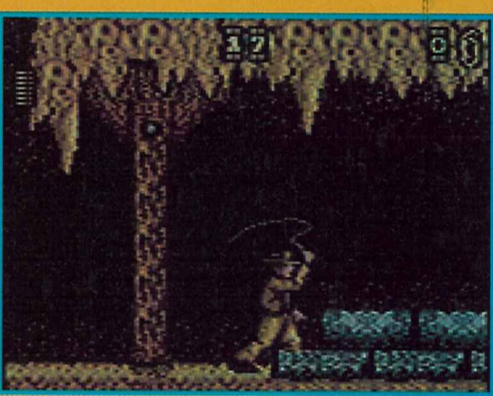
Si quieres saber más tendrás que esperar un poquito.

Pero tranquilo, merecerá la pena.









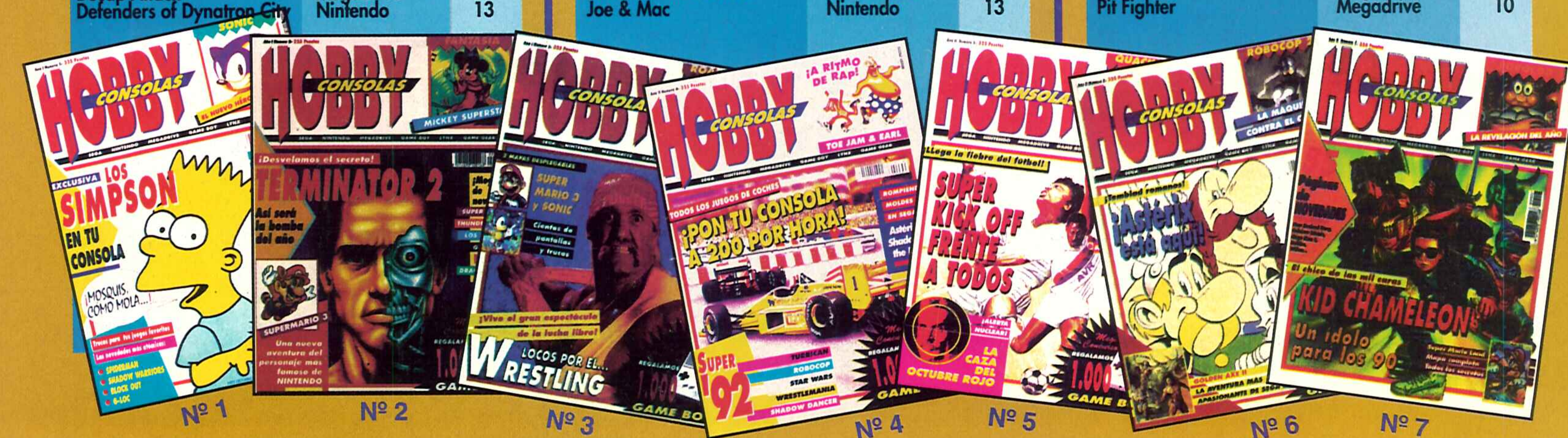
¿En qué número de la revista está ese juego que buscas para tu consola?

HOBBY CONSOLAS

JUEGO	CONSOLA	Nº
Aerial Assault	Megadrive	4
Aerial Assault	Game Gear	10
After Burner II	Megadrive	1
Air Rescue	Sega	9
Alex Kidd	Sega	10
Alien Crush	Turbo Grafx	10
Alien Storm	Sega	7
Alien 3	Megadrive	13
Alien 3	Sega	13
Aliens	Super Nintendo	10
Alisia Dragoon	Megadrive	10
Altered Beast	Sega	6
All Star Challenge	Game Boy	5
Alleway	Game Boy	7
American Football	Megadrive	1
APB	Lynx	1
Aquatic Games	Megadrive	14
Arch Rivals	Megadrive	13
Arrow Flash	Megadrive	1
Asterix	Sega	6
Awesome Golf	Lynx	5
Ax The Battler	Game Gear	8
Back to the Future. Parte III	Sega	11
Bart vs. The Space M.	NES	2
Batman	Game Boy	1
Batman	Megadrive	11
Batman Returns	Lyinx	11
Battle Squadron	Megadrive	2
Battletoads	Game Boy	10
Bayou Billy	Nintendo	8
Bill & Ted's	Linx	7
Blades of Steel	NES	3
Blades of Steel	Game Boy	13
Blaster Master	NES	4
Blazing Lazers	Turbo Grafx	8
Blobette	Game Boy	8
Block Out	Lynx	2
Block Out	Megadrive	1
Blowout	Nintendo	12
Blue Lightning	Lynx	3
Blue Shadow	NES	1
Blue's Journey	Neo Geo	11
Bomber Man	Turbo Grafx	14
Bonanza Bros	Sega	4
Bonanza Bros	Megadrive	12
Boulder Dash	Game Boy	9
Boulder Dash	Nintendo	8
Bubble Bobble	NES	1
Bubble Bobble 2	Nintendo	7
Bugs Bunny C. Castle	Game Boy	12
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	5
Burbujas al viento	Game Boy	9
Burning Force	Megadrive	8
Buster Douglas Boxing	Megadrive	2
California Games	Lynx	4
California Games	Megadrive	7
Captain Planet	Nintendo	10
Captain Skyhawk	NES	6
Carmen Sandiego	Megadrive	9
Castle of Illusion	Megadrive	8
Castlevania Adventure	Game Boy	7
Castlevania II	Game Boy	12
Corporation	Megadrive	14
Crystal Mines II	Linx	10
Cyber Cop	Megadrive	12
Championship of Europe	Sega	9
Championship	Nintendo	8
Checkered Flag	Lynx	1
Chip´n Dale	Nintendo	10
Chip´s Challenge	Lynx	6
Choplifter 2	Game Boy	3
Chuck Rock	Sega	11
Chuck Rock	Megadrive	12
Chuck Rock	Game Gear	13
D. Robinson's S. Court	Megadrive	12
Danan	Sega	5
Days of Thunder	NES	3
Decap Attack	Megadrive	5
Defenders of Dynatron City	Nintendo	13

JUEGO	CONSOLA	Nº
Desafío Total	NES	5
Desert Strike	Megadrive	10
Devilish	Game Gear	11
Dick Tracy	Megadrive	4
Dinamite Duke	Megadrive	1
DJ Boy	Megadrive	10
Donkey Kong	NES	1
Double Dragon	Game Boy	6
Double Dragon II	Game Boy	7
Double Dragon II	NES	3
Double Dragon III	Nintendo	14
Dr. Franken	Game Boy	13
Dr. Mario	Game Boy	2
Dragon Crystal	Game Gear	2
Dragon Spirit	Turbo Grafx	10
Dragon's Fury	Megadrive	14
Dragon's Lair	Game Boy	6
Dragon's Lair	Nintendo	7
Dynablaster	Game Boy	7
Electrocop	Lynx	1
Elevator Action	Game Boy	7
Enduro Racer	Sega	4
Escape from camp D.	Game Boy	9
European Club Soccer	Megadrive	14
F 22 Interceptor	Megadrive	9
F-Zero	Super Nintendo	10
Factory Panic	Game Gear	4
Fantasía	Megadrive	3
Fantasy Zone	Game Gear	8
Fatal Fury	Neo Geo	10
Fatal Rewind	Megadrive	7
Final Fight	Super Nintendo	13
Fire & Forget 2	Sega	3
Fire Shark	Megadrive	10
Forgotten Worlds	Megadrive	4
Forgotten Worlds	Sega	1
Fortified Zone	Game Boy	7
Four Players Tennis	Nintendo	12
G-Loc	Sega	8
Gain Ground	Megadrive	1
Galaxy Force	Sega	2
Galaxy Force	Megadrive	10
Gargoyle´s Quest	Game Boy	5
Gates of Zendocon	Lynx	2
Gauntlet	NES	3
Gauntlet	Sega	1
Gauntlet III	Lynx	7
George Foreman's	Game Gear	12
Ghostbusters II	NES	2
Ghostbusters II	Game Boy	1
Ghouls´n Ghosts	Sega	3
Ghouls´n Ghosts	Megadrive	5
Ghouls´n Ghosts	Sega	8
Ghost n´Goblins	NES	1
Goal	NES	1
Golden Axe	Sega	2
Golden Axe	Megadrive	5
Golden Axe 2	Megadrive	6
Golf	Game Boy	1
Gradius	NES	1
Greendog	Megadrive	13
Gremlins 2	Game Boy	2
Gremlins 2	Nintendo	11
Guerrilla War	Nintendo	10
Gynoug	Megadrive	9
Hard Drivin	Lynx	3
Hard Drivin	Megadrive	13
Hellfire	Megadrive	7
Hockey	Megadrive	6
Mega Halley WarsHook	Game Boy	9
Hydra	Lynx	12
Indiana Jones	Sega	2
Ironsword	NES	5
Jack Nicklaus	NES	2
Jackie Chan	Nintendo	8
Joe Montana 2	Megadrive	7
Joe Montana Football	Sega	1
Joe Montana Football	Game Gear	5
Joe & Mac	Nintendo	13

JUEGO	CONSOLA	Nº
Jordan vs Bird	Megadrive	12
Jordan vs Bird	Game Boy	13
Keith C. in Alpha Zone	Turbo Grafx	11
Kick Off	NES	6
Kid Chameleon	Megadrive	7
Kirby's Dream Land	Game Boy	14
Klax	Lynx	5
Klax	Megadrive	7
Klax	Sega	8
Krusty's Super Fun House	Super Nintendo	13
Krusty's Super Fun House	Megedrive	13
Kung Fu Master	Game Boy	9
La Caza del Oct. Rojo	Game Boy	6
La Sirenita	Nintendo	8
Laser Ghost	Sega	7
Last Resort	Neo Geo	13
Leaderboard	Game Gear	9
Life Force	NES	4
Line of Fire	Sega	8
Los Simpson	NES	1
Los Simpson	Game Boy	1
M-C Kids	Nintendo	13
M. Dangerous Chase	Game Boy	12
Magician Lord	Neo Geo	8
Marble Madness	Megadrive	9
Marble Madness	Game Boy	10
Marble Madness	Game Gear	12
Mario Yoshi	Game Boy	13
Mega Man	Nintendo	7
Mega Man	Game Boy	8
Mega Man 3	Nintendo	8
Mercs	Megadrive	5
Mercs	Sega	5
Mickey M.Castle of I.	Game Gear	5
Mision Imposible	NES	6
Mission Impossible	Nintendo	11
Moonwalker	Megadrive	5
Motocross Maniacs	Game Boy	1
Ms. Pac-Man	Sega	13
Mutation Nation	Neo Geo	14
N.E.S. Double Dribble	NES	1
Nam 1975	Neo Geo	12
Navy Seals	Game Boy	7
Némesis	Game Boy	12
NES Open Tourn. Golf	Nintendo	14
New Ghostbusters II	Nintendo	12
New Zealand Story	Sega	12
Ninja Gaiden	Game Gear	7
Ninja Gaiden	Lynx	1
Ninja Gaiden	Sega	12
Ninja Spirit	Turbo Grafx	11
Norte y Sur	Nintendo	10
Olympic Gold	Sega	9
Olympic Gold	Megadrive	9
Olympic Gold	Game Gear	9
Olympic Gold	Megadrive	8
Olympic Gold	Sega	8
Olympic Gold	Game Gear	8
Operation Wolf	Turbo Grafx	13
Out Run	Game Gear	3
Out Run	Megadrive	4
Out Run Europa	Sega	4
Pacland	Lynx	1
Pac-Man	Game Boy	12
Pacmania	Sega	1
Pacmania	Megadrive	13
Paperboy	Game Boy	3
Paperboy	Sega	1
Paperboy	Lynx	5
Paperboy	Megadrive	10
Paperboy 2	Game Boy	10
Paperboy 2	Super Nintendo	12
Pato Aventuras	Game Boy	1
Pengo	Megadrive	8
PC Kid 2	Turbo Grafx	12
Phelios	Megadrive	8
Pit Fighter	Megadrive	10





JUEGO	CONSOLA	Nº
Popeye 2	Game Boy	14
Popils	Game Gear	14
Populous	Sega	3
Power Blade	NES	6
Prince of Persia	Sega	13
Prince of Persia	Game Gear	14
Prisioners of War	Nintendo	9
Probotector	Game Boy	11
Psychic World	Game Gear	2
Put & Putter	Game Gear	5
Put & Putter	Sega	11
Quackshot	Megadrive	7
R-Type	Turbo Grafx	9
R-Type	Sega	1
R-Type	Game Boy	8
Rad Gravity	Nintendo	9
Raiden	Turbo Grafx	14
Rampage	Lynx	3
Rampart	Lynx	12
Rastan	Sega	1
Rescue: E. Mission	Nintendo	12
Revenge of the Gator	Game Boy	4
Road Blasters	Lynx	1
Road Rash	Megadrive	3
Robo Army	Neo Geo	9
Robocod	Megadrive	7
Robocop	Game Boy	4
Robocop 2	NES	6
Robocop 2	Game Boy	11
Robocop 3	Super Nintendo	14
Robotron	Lynx	8
Rocketeer	Nintendo	8
Rocketeer	Sega	8
Roger Rabbit	Game Boy	8
Roger Rabbit	Nintendo	8
Ruedas de Fuego	Game Gear	1
Rygar	Lynx	1
Sagaia	Sega	9
Scrapyard dog	Lynx	6
Shadow Dancer	Megadrive	3
Shadow Dancer	Sega	4
Shadow of the Beast	Megadrive	5
Shadow of the Beast	Sega	5
Shadow of the Beast	Lynx	14
Shadow Warriors	NES	1
Shadow Warriors	Game Boy	8
Shangai	Sega	1
Shinobi	Game Gear	11
Slider	Game Gear	7
Slime World	Lynx	3
Smash TV	Nintendo	14
Smash TV	Sega	14
Snake Rattle & Rol	NES	6
Sneaky Snakes	Game Boy	13
Snoopy's Magic Show	Game Boy	14
Snow Brothers	Game Boy	13
Soccer Brawl	Neo Geo	12
Solar Jetman	Nintendo	7
Solar Striker	Game Boy	3
Sólo en casa	Nintendo	8
Sólo en casa	Super Nintendo	8

JUEGO	CONSOLA	Nº
Sólo en casa	Game Boy	8
Solomon's Club	Game Boy	5
Solomon's Key	Nintendo	14
Solstice	Nintendo	9
Sonic	Game Gear	6
Sonic	Megadrive	1
Sonic	Sega	2
Sonic 2	Megedrive	14
Space Harrier	Game Gear	3
Speedball	Sega	1
Speedball	Megadrive	13
Spider Man	Sega	1
Spider Man	Game Gear	12
Splatterhouse 2	Megadrive	14
Star Trek	Game Boy	14
Star Wars	NES	4
Steel Empire	Megadrive	14
Street Fighter II	Super Nintendo	14
Streets of Rage	Megadrive	2
Strider	Sega	2
Strider	Megadrive	6
Stun Runner	Lynx	4
Submarine Attack	Sega	2
Summer Games	Sega	6
Super Castlevania IV	Super Nintendo	12
Super Ghouls'n Ghosts	Super Nintendo	13
Super Hunchback	Game Boy	12
Super Kick Off	Game Boy	7
Super Kick Off	Sega	2
Super Kick Off	Game Gear	10
Super Mario 2	NES	5
Super Mario Bros. 3	NES	2
Super Mario Land	Game Boy	3
Super Mario Land	Game Gear	7
Super Mario World	Super Nintendo	10
Super Monaco GP	Megadrive	3
Super Monaco GP	Sega	10
Super Monaco GP II	Megadrive	11
Super Monaco GP II	Game Gear	14
Super Off Road	NES	5
Super Probotector	Super Nintendo	14
Super Rc Pro-Am	Game Boy	9
Super Skweek	Lynx	11
Super Smash T.V.	Super Nintendo	12
Super Soccer	Super Nintendo	10
Super Space Invaders	Sega	12
Super Spike Volleyball	NES	1
Super Spy Hunter	Nintendo	9
Super Tennis	Super Nintendo	11
Super Thunder Blade	Megadrive	6
Super Tortugas Ninja	Super Nintendo	12
Super Wrestlemania	Super Nintendo	12
Sweek	Lynx	7
Tazmania	Megadrive	11
Tazmania	Game Gear	13
Tazmania	Sega	14
Tennis	Game Boy	1
Tennis Ace	Sega	1
Terminator	Megadrive	12
Terminator	Sega	12
Terminator 2	NES	13

JUEGO	CONSOLA	Nº
Terminator 2	Game Boy	2
The Addams Family	Nintendo	13
The Addams Family	Super Nintendo	11
The Addams Family	Game Boy	11
The Adventure Island II	Nintendo	14
The Chessmaster	Game Gear	9
The Chessmaster	Nintendo	9
The Chessmaster	Super Nintendo	11
The Dream Master	Nintendo	8
The Empire Strikes Back	Nintendo	14
The Flinstones	Sega	7
The Flinstones	Nintendo	12
The Hunt for Red Oct.	Game Boy	5
The Inmortal	Megadrive	8
The Lucky Dime Caper	Game Gear	7
The Lucky Dime Caper	Sega	6
The Newzealand Story	NES	6
The Newzealand Story	Nintendo	7
The Simpsons Bart vs...	Megadrive	13
The Simpsons Bart vs...	Game Boy	14
The Simpsons Bart vs...	Sega	14
Thrash Rally	Neo Geo	9
Thunder Force III	Megadrive	2
Tiny Toon	Game Boy	12
Toe Jam & Earl	Megadrive	4
Toki	Megadrive	8
Toki	Lynx	9
Toki Going Ape Spit	Megadrive	7
Tom & Jerry	Sega	14
Top Gun	NES	2
Tortugas Ninja	NES	1
Tortugas Ninja	Game Boy	1
Touchdown	Megadrive	9
Tournament Cyberball	Lynx	5
Track & Field	Game Boy	14
Track & Field in Barcelona	Nintendo	11
Trog!	Nintendo	14
Truxton	Megadrive	1
Turbo Out Run	Megadrive	10
Turbo Racing	NES	4
Turbo Sub	Lynx	3
Turtles 2	Nintendo	11
Turtles II	Game Boy	11
Turtles in Time		14
Turrican	Megadrive	4
Turrican	Game Boy	12
U-fouria	Game Boy	12
U.N. Squadron	Super Nintendo	13
Victory Run	Turbo Grafx	10
Vigilante	Sega	5
Vigilante	Turbo Grafx	9
Viking Child	Lynx	4
War birds	Lynx	2
Willow	Nintendo	7
Wimbledon Tennis	Sega	12
Winter Challenge	Megadrive	8
Wonder Boy	Megadrive	9
Wonder Boy	Game Gear	10
Wonder Boy 3	Sega	12
Woody Pop	Game Gear	4
World Class Leaderb.	Sega	3
World Champ	Nintendo	10
Wrestle War	Megadrive	3
Wrestlemania	NES	4
WWF Superstars	Game Boy	4
WWF Wrestling C.	NES	3
Xenon 2	Sega	7
Xybots	Lynx	7
Zany Golf	Megadrive	3
Zarlor	Lynx	8
Zero Wing	Megadrive	11
Zoom	Megadrive	1

950 Ptas.

¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!



Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

La Gran Ocasión

Intercambio

• **CAMBIO** juegos Mega Drive: «Rambo III» y «Jordan vs Bird». Preguntar por Jose Alberto Cañas Puerta. TF: 958-279392.

• **ME GUSTARIA** intercambiar mis juegos con alguien. En estos momentos dispongo del «Fortress of Feart» (Game Boy). Preguntar por Juan Pablo Pérez. TF: 6900862.

• **QUISIERA** intercambiar « Mercs» o « Moonwalker» por «Tom & Jerry» o «Bubble Bobble» están perfectamente nuevos. Preguntar por: Carlos Caballero. TF: 96-2433644

• **CAMBIO** «Turtles IV» por el «Joe & Mac Caveman Ninja» de la Super Nintendo. Preguntar por Jose Maria Alcalá. TF: 93-3463165.

• **INTERCAMBIO** «Ax Batter» por «Super Kick off» o «Streets of Rage» de la Game Gear. Preguntar por Enrique Fermoselle. TF. 924-259944.

• **CAMBIO** consola Mega Drive con cinco juegos y dos pads por una Super Nintendo. Preguntar por David Vidal. TF. 93-8729608.

• **INTERCAMBIO** «Strider» de Mega Drive, por uno de los siguientes: «Road Rash», «Thunder Force III», «Turrican», «Toki», «Mercs», «Batman», «Fantasía» o «Zero Wing». Preguntar por Valentín Vacas. TF: 985-5324647.

• **ME GUSTARIA** cambiar los juegos de «Sonic» y «S.Real Basketball» para Mega Drive por «Jhon Madden'92», «Street of Rage», «Gain Ground» ó « 688 Attack Sub». Preguntar por Pedro Ruesgas. TF: 94-4382290.

• **DESEARIA** que algunos consoleros de la mayor de las Segas (Mega Drive), me cambiase el juego «Street of Rage» por «¿Dónde está Carmen San Diego?», «Terminator» ó «Wrestle war». Preguntar Por Antonio Lorente. TF. 96-5257052.

• **ME GUSTARIA** intercambiar el juego «Shadow Warriors» por el «Kirby's Dream Land» y si no lo tuvieseis por el «Adventure Island» en Game Boy. Preguntar por Manuel Berral. TF: 957-273712.

Venta

• **VENDO** consola Sega Master System II + 2 control Pad +4 juegos +5 espléndidos regalos. Todo en perfecto estado por sólo 14.000 pesetas. Preguntar por Rafael Mata. TF: 975- 221766.

• **SE VENDE** consola portátil LYNX de Atari. Incluye adaptador a la red, cable para dos jugadores y tres juegos: «Batman II», «Zarlor» y «California Games». Todo esto a 10.000 pesetas. Preguntar por Raúl Carrasco. TF: 93-3995393.

• **VENDO** los juegos de la Nintendo: «Ghost'n Gobblins», «Bubble Bobble», « The Legend of Zelda» y «Super Mario Bros 3». Los vendo por separado o junto a 5.000 pesetas cada uno. Preguntar por Oier Lejarraga. TF: 94- 463 1455.

• **VENDO** Game Boy + 4 juegos: «Chase H.Q», «Double Dragon», «First of the N Star 4» y «Ninja Gaiden». Precio real 29.200. Yo vendo por 20.000 pesetas. Preguntar por Jose Juan Otero. TF: 96- 5212952.

• **VENDO** Game Gear con juegos: «Super Mónaco GP», «Hally Wars», «Columns» y el «Psychic World». Preguntar por Roberto Carlos Brome. TF: 956-560604.

• **VENDO** consola Master System II con menos de un año con 5 juegos entre ellos: «Sonic» y «Alex Kid in Miracle World». Todo por 12.500 pesetas. Preguntar por Andrés Varela. TF: 986-374755.

• **VENDO** consola portátil Lynx II en perfecto estado y con los seis mejores juegos por ...¡¡¡ATENCION!!! SOLO 21.000 pesetas. ¡¡¡¡INCREIBLE!!!! Preguntar por David San Juan. TF: 91-3025221.

• **VENDO** consola Master System II con dos control pad y los juegos: «Sonic», «Olympic Gold» y «Alex Kid en memoria». Todo con un mes de uso por 15.000 pesetas. Llamar por las tardes. Preguntar por Claudio Anido. TF: 94-4838925.

• **VENDO** cartuchos Nintendo: «New Zeland Story» y «Star War». 6.500 pesetas cada uno. Objetivo, la Super Nintendo. Preguntar por Diego José Gallardo. TF: 95- 4840777.

• **VENDO** Game Boy con 5 juegos: «Snow Bross Jr», «Spiderman», «Hook», «Wwf» y «Tetris». Interesados llamar al (968) 281906. Preguntar por Manolo (Super nueva).

Compra

• **COMPRO** por 500 pesetas, el manual de instrucciones de «Olympic Gold» de Game Gear ó bien 10 comics de «Marvel». Sólo Madrid capital no periferia. Preguntar por Iván Diez. TF: 91-7923530.

• **COMPRO** juegos de Game Gear que no pasen las 2.500 pesetas. También compraría una Mega Drive y juegos por un precio razonable. Saludos a la revista. Gracias.
Preguntar por Alberto Cabané. TF: 93-2053888.

• **COMPRO** el juego «The Legend of Zelda» para Super Nintendo. Sugiero que esté usado. Compro por 2.500 pesetas.
Preguntar por Fernando Arroyo. TF: 91-5590590.

• **QUISIERA** comprar por 1.500 pesetas el cartucho de Game Boy «All Star Challenge». Podéis llamarme al (91) 6741622 ó 6727101. Preguntar por Jose ÁAngel Gil.

• **COMPRO** juego Game Boy «Kick Off» ó «Track and Field».
Preguntar por Carlos García. TF: 91-3557833.

• **COMPRO** Super Nintendo en buen estad. Estoy dispuesto a pagar entre 10.000 y 15.000 pesetas. Llamar al TF:(93)2093105 y preguntar por Jose Miguel Cots.

• **ME INTERESARIA** comprar un juego por valor de 2.000 ó 2.500 pesetas de segunda mano. Me interesan los juegos de deportes ó coches en buen estado. G. Nintendo. Preguntar por Rubén Serrano. TF: 988-771628.

• **COMPRO** juegos de Game Boy ó Game Gear, también compraría una Turbo Expressiel modulador de Game Gear a Master System. Modulador TV de Game Gear. Preguntar por Jose María Ramón. TF: 91-3117030.

• **COMPRO** Game Gear a ser posible con convertidor Master System. Precio a convenir. Preguntar por Sergio Sisternes. TF: 96-2681766.

• **ME GUSTARIA** comprar el «Shadow Dancer» por menos de 1.500 pesetas para Mega Drive por supuesto. Envíenme el precio y lo demás por carta. Preguntar por Borja Gómez. TF: 943-453867.

Clubs

SI QUIERES tener los mejores juegos para tu consola Mega Drive ó Super Nintendo únete a nuestro club te los dejáremos. Somos el mejor club. Compruébalo. Preguntar por Gerard Romeu. TF: 973-140803.

La Gran Ocasión

• **BUSCO** amigos en Santander para formar club de Super Nintendo o Nintendo ó también cambio de juegos. Preguntar por Carlos Hermosa. TF: 942-280878.

• **QUEREMOS** formar unos chavales un club en el que se recibe una revista mensual . Sólo son 50 pesetas, cada 30 días. También puedes suscribirte directamente. Somos un club de trucos. Preguntar por Miguel Menéndez. TF: 91-3160336.

• **QUISIERA** información y direcciones de clubs de videojuegos de toda España, para hacer reuniones y hablar sobre videojuegos que es lo que nos interesa. Preguntar por Jose María Toledo. TF: 93-3917958.

• **QUIERO** ser del club Hobby ó Sega, si hay mejor de los dos Por Favor. Preguntar por Alex Cruz. TF: 93-3459561.

• **ME GUSTARIA** formar club de consolas y si los juegos que venden están a buen precio, comprar alguno. Preguntar por Diego Muñoz. TF: 983-553173.

• **CLUB** GameMaster para Sega y Game Boy si tienes trucos o quieres saber alguno. Si quieres hablar de consolas o cambiar juegos escríbenos a la redacción. Preguntar por Hector Seco. TF: 94-4834346.

• **ME GUSTARIA** hacer un club para hablar a niños/as sobre cosas de Super Nintendo. Trucos, juegos etc. Preguntar por Jose Antonio Ibáñez. TF: 93-7838208.

• **CLUB** Mega Drive. Sólo en Salamanca. Cambiamos juegos. A ver si llamais que hay mucha gente en Salamanca con Mega Drive. A ver si me lo publicais. Un saludo. Preguntar por Maximiliano Carlos Hernández. TF: 923-238277.

• **SOMOS** el club Neutroso con todo tipo de consolas. Enviad vuestras cartas a: Neutroso c/ Camino de Ronda, 202-1º h (Granada). TF: 958-208322. Enviad dos fotos carnet. Preguntar por Jacinto Sánchez.

Varios

• **TENGO** la consola Nintendo. Yo quisiera escribirme con chicos que tenga la misma consola para trucos y amistad. Tengo ocho juegos y 12 años. Preguntar por Rubén Montoro. TF: 957-267944.

• **VENDO O CAMBIO** «Bugs Bunny» para Game Boy en perfectas condiciones. Llamar al TF: 924-230085. Preguntar por Esther Fernández.

• **VENDO O CAMBIO** Nintendo, pistola, 4 juegos y 2 mandos. Total 10.000 pesetas o cambio por Game Boy ó Game Gear con juegos y en buen estado. Preguntar por Juan Francisco García. TF: 96-3725113.

• **INTERCAMBIO** juego Game Boy «Burai Fighter Deluxe» en perfecto estado. También compro juego Game Boy en perfecto estado con casa e instrucciones. Preguntar por David Moreno. TF: 95-4901086.

• **VENDO O CAMBIO**, precio a convenir, juegos para Mega Drive «Columns» y/o «Golden Axe 2». Interesados llamar al TF: 96-2401421 de 13:30 a 14:30 y noches. Preguntar por Rafa Vila.

•**ME GUSTARIA** saber trucos de los siguientes juegos «Double Dragon» y «Super Mario Bros». Ojo pero que sean de Nintendo. Preguntar por Juan Ignacio García. TF: 94-4647236.

• **VENDO O CAMBIO** juegos de Mega Drive. También vendo la Game Boy con los juegos «Tetris» y «Pressing Catch». También vendo la Mega Drive. A convenir. Preguntar por Rubén Rodriguez. TF: 942-227119.

•**ME GUSTARIA** mantener correspondencia con consolegas de cualquier edad chicos/as, lo único que se necesita es tener una consola.
Muchas Gracias. Preguntar por Sergio Carnicero. TF: 983-290252.

• **VENDO** consola Nintendo por 15.000 pesetas con los juegos «Megaman III» y «Super Mario Bros». Nueva con cinco meses, ó cambio por Sega con dos juegos, cambio juegos y también lo vendo.
Preguntar por Juan Marín. TF: 967-472219.

• **VENDO** consola Master System II, y trece juegos; todo como nuevo valorado en 54.000 pesetas por 40.000, o por cinco juegos de Mega Drive.
Preguntar por Rafael Maya. TF: 975-221766.

LA GRAN OCASIÓN

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ______________________________

____

____

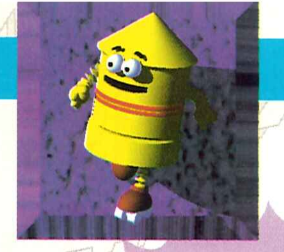
____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

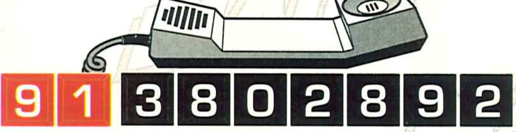
C.P. .... LOCALIDAD ..............................PROVINCIA..............................TLF..............................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid),** indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de caracter comercial.



MAIL VxC
VENTA POR CORREO





TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

91 3802892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,3 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO





27.490 MEGADRIVE +4 JUEGOS +2 CONTROL PAD



MEGADRIVE + CONTROL PAD + SONIC **22.490**

MEGADRIVE + CONTROL PAD **18.990**

Master System II

BASIC



CON ALEX KID + CONTROL PAD **9.490**

SONIC PACK



CON ALEX KID +SONIC +2 CONTROL PAD **13.490**

PLUS



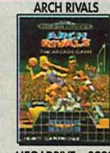
CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF **15.990**

MEGADRIVE · MASTER SYSTEM · MEGADRIVE

500 Pts DESCUENTA A CADA CARTUCHO 500 Pts

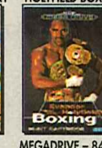
TERMINATOR MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	CHUCK ROCK MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990	SIMPSONS MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990	ALIENS III MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990	ARCH RIVALS MEGADRIVE - 8990	SUPER SMASH TV MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990	EMPIRE OF STEEL MEGADRIVE - 8990	GREEN DOG MEGADRIVE - 6990	DRAGON FURY MEGADRIVE - 8990
SPLATTER HOUSE II MEGADRIVE - 6990	NEWZEALAND STORY M. SYSTEM - 5990	HOLYFIELD BOXING MEGADRIVE - 8490	NFL FOOTBALL MEGADRIVE - 8490	BULLS US LAKERS MEGADRIVE - 8990	SONIC 2 MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 5990	TAZMANIA MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	BATMAN MEGADRIVE - 6990	TALMIT'S ADVENTURE MEGADRIVE - 6990
SONIC MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	STRIDER MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	ALIEN STORM MEGADRIVE - 6490 M. SYSTEM - 5990	SPIDERMAN MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5590	GHOUL'S GHOSTS MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	MICKEY MOUSE MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	TOM AND JERRY M. SYSTEM - 5990	SUPER MONACO MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5590	LA SIRENITA PROXIMAMENTE
TEAM USA MEGADRIVE - 7990	POPULOUS MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990	BONANZA BROS MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	GALAHAD MEGADRIVE - 7990	TALESPIN M. SYSTEM - 6990	ASTERIX M. SYSTEM - 5990	DICK TRACY MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	JOE MONTANA MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	ESWAT MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5590
KICK OFF M. SYSTEM - 6490	RAMBO III MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 5590	CORPORATION MEGADRIVE - 7990	WONDER BOY MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5590	COLUMNS MEGADRIVE - 5490 M. SYSTEM - 4990	GHOSTBUSTERS MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 4990	OUT RUN MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5590	HEROES OF THE LANCE M. SYSTEM - 6990	BUBBLE BUBBLE M. SYSTEM - 5990
PACMANIA M. SYSTEM - 6990	INDIANA JONES M. SYSTEM - 6990	DONALD DUCK M. SYSTEM - 5590	WRESTLE WAR MEGADRIVE - 6990	STREETS OF RAGE MEGADRIVE - 6990	HOME ALONE MEGADRIVE - 6990	FANTASIA MEGADRIVE - 7990	HOCKEY MEGADRIVE - 8490	STREETS OF RAGE 2 PROXIMAMENTE
INDIANA JONES III MEGADRIVE - 7990	QUACK SHOT MEGADRIVE - 6990	GOLDEN AXE II MEGADRIVE - 6990	SENNA MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 6590	TOKI MEGADRIVE - 7990	WONDER BOY MONST. W. MEGADRIVE - 8990	ROAD RASH MEGADRIVE - 8490	AQUATIC GAMES MEGADRIVE - 7990	BATMAN RETURNS MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990
KLAX MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	CALIFORNIA GAMES MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	M. LEMIEUX HOCKEY MEGADRIVE - 6990	D.R. BASKETBALL MEGADRIVE - 6990	OLYMPIC GOLD MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990	DOLPHIN MEGADRIVE - 6990	LEMINGS M. SYSTEM - 5990	MICKEY & DONALD M. SYSTEM - 5990	JAMES POND II MEGADRIVE - 8490
ALISIA DRAGON MEGADRIVE - 6990	UEFA 92 M. SYSTEM - 6990	GALAXY FORCE II MEGADRIVE - 6990	KID CHAMALEON MEGADRIVE - 7490	TURBO OUT RUN MEGADRIVE - 6990	XENON II MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990	NINJA GAIDEN M. SYSTEM - 5990	PRINCE OF PERSIA M. SYSTEM - 5990	CHAKAN PROXIMAMENTE









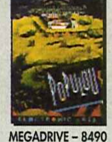
















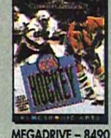






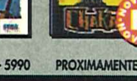












¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92

ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL



Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25



MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79



C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10

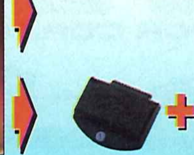


CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71

PROXIMA APERTURA DE NUEVOS CENTROS

GAME GEAR

BASIC



18990

20900

MASTER GEAR CONVERTER

PLUS





22490

ADAPTADOR CORRIENTE

23900

PERIFERICOS MEGADRIVE MASTER SYSTEM

ACTION CHAIR



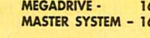
MEGADRIVE - 19900
MASTER SYSTEM - 19900

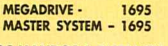
POWER BASE CONVERTER



MEGADRIVE - 6490

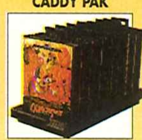
SOFT PAK





MEGADRIVE - 1695
MASTER SYSTEM - 1695

CADDY PAK



MEGADRIVE - 1295
MASTER SYSTEM - 1295

PRO 1

MEGADRIVE - 3875

CONTROL PAD



MEGADRIVE - 2595
MASTER SYSTEM - 2595

ARCADE POWER STICK

MEGADRIVE - 7900

DOS MANDOS A DISTANCIA



MEGADRIVE - 5990
MASTER SYSTEM - 5990

SIGMA RAY



MEGADRIVE - 3900
MASTER SYSTEM - 3900

TELEMACH 2000

MEGADRIVE - 6900
M. SYSTEM - 6900

CONTROL PAD



MASTER SYSTEM - 1590

LIGHT PHASER

MASTER SYSTEM - 5990

CONTROL STICK



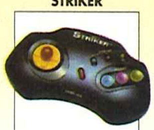
MASTER SYSTEM - 2590

MENACER + 6 juegos



MEGADRIVE - 11900

STRIKER



MEGADRIVE - 4525

CARTUCHOS GAME GEAR

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Aerial Assault	5190	Mickey Mouse	5190	Sonic	5190
Alien Syndrome	5190	Ninja Gaiden	4590	Sonic 2	5490
Ax Battler	5190	Olympic Gold	5190	Spiderman	5190
Batman Returns	5190	Out run	5190	Street of Rage	5190
Batman Returns	5190	Pac Man	4590	Super Kick Off	5490
Chessmaster	5190	Pato Donald	5190	Super Monaco 2	5190
Chuck Rock	5190	Psychic World	4590	Super Monaco G.P.	5190
D.R. Basketball	5190	Put & Putter	4590	Tazmania	5190
Devilish	5190	Senna´s Super Monaco GP	5190	W.C. Leaderboard	5190
G-Loc	5190	Shinobi	5190	Wimbledon Tennis	5190
Halley Wars	5190	Shinobi II	5190	Wonderboy	4590
Joe Montana Futbol	5190	Slider	5190	Wonderboy II	5190
Lemmings	5190	Solitarie Poker	5190	Woody Pop	5190

PERIFERICOS GAME GEAR

SINTONIZADOR TV -13900



MASTER GEAR CONVERTER -2490

WIDE GEAR -2490

FUENTE ALIMENTACION -2190



GEAR TO GEAR -1990



CARGADOR BATERIAS -7990



BOLSA DE LUXE -2900



MALETIN ATTACHE -3795



PLAY AND CARRY -3195



MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

Ace of Ace	5990	Master Chess	6590
Aerial Assault	5590	Moon Walker	5990
After Burner	5990	Operation Wolf	5590
Alex Kidd in Shinobi W.	5590	Out Run Europa	6990
Alex Kidd-H. Tech W.	4990	Paperboy	6990
Altered Beast	5590	Predator II	5990
Back to the Future II	5990	R-type	5990
Battle Out Run	5590	Rastan	5590
Bomber Raid	5590	Sagaia	5590
Chase H.Q.	5590	Scramble Spirits	5590
Choplifter	4990	Shadow Dancer	5990
Cyber Shinobi	5990	Shadow of the Beast	6990
Dead Angle	5590	Shinobi	5590
Double Dragon	5590	Shooting Gallery	4990
Double Hawk	5590	Slap Shot	5590
Fire & Forget II	6990	Speedball	5990
G- Loc	5990	Submarine Attack	5990
Galaxy Force	5990	Summer Games	4990
Gauntlet	6990	Tennis Ace	5590
Golden Axe	5990	Trivial Pursuit	6990
Golfmania	6590	Vigilante	5590
Heavyweight Champ	5990	W.Class Leaderboard	6990
Imposible Mision	6990	Wanted (Pistola)	4990
Italia 90	4990	Wonder Boy	4990
Line of Fire	6590	Wonder Boy III	5590
Los Picapiedras	5990	World Games	5590
Marble Madness	5590	Xenon II	5990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

Action Fighter	1990	My Hero	2990
Azter Adventure	1990	Rescue Mission	1990
Bank Panic	1990	Secret Comand	1990
Black Belt	1990	Super Tennis	1990
Enduro Racer	1990	Teddy Boy	1990
Fantasy Zone	1990	The Ninja	1990
Global Defense	1990	Transbot	1990
Hang on	2990	World Grand Prix	1990
Kung-Fu Kid	2990		

* EXCEPTO OFERTAS

MAS CARTUCHOS MEGADRIVE

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

688 Atack Sub	6990	Simpsons-Krusty Fun House	7990
Afterburner II	6990	Speed Ball II	8990
Air Buster	6490	Street Smart	7490
Back to the Future III	8990	Super Volleyball	5490
Battle Squadron	8490	Sword of Sodan	8490
Buck Rogers	8490	Task Force Harrier	6990
Cyberball	6990	Thunderforce II	6990
Desert Strike	8990	Toe Jam & Earl	7990
Devilish	7990	Truxton	6990
Double Dragon	6490	Turrican	6990
F-22 Interceptor	7990	Twin Hawk	6990
Ferrari F1	8990	Two Crue Dudes	7490
Galaxy Force II	7490	Ultimate Qix	6490
Gynoug	6990	Valis III	8990
Hard Drivin´s	6490	Warrior of Rome II	8990
Hardball	7490		
Joe Montana Futbol	6990		
Joe Montana Futbol II	7990		
John Madenn Football	8490		
Jordan vs Bird	8490		
Midnight Resistance	6490		
Ms.Pacman	5990		
Mystic Defender	6990		
Pacmania	6990		
Paperboy	6990		
PGA Golf	8490		
Pit Fighter	8990		
Rastan Saga II	6490		
S.League Baseball	6990		
Shadow of the Beast	7990		

OFERTAS MEGADRIVE

Alex Kid in E.C.	3990
Arnold Palmer Golf	3990
Bouster Douglas Boxing	3990
Golden Axe	3990
Last Battle	3990
Moon Walker	3990
Revenge of Shinobi	3990
Shadow Dancer	3990
Space Harrier II	3990
Super Hang on	3990
Super Real Basket	3990
Super Thunderblade	3990
World Cup Italia 90	3990

NOVEDADES PROXIMOS LANZAMIENTOS

Bio Hazard Battle	7990	Road Rush II	7990
Grand Slam Tennis	6990	Rolling Thunder II	6990
James Bond	6990	Shadow of the Beast 2	7990
LNX Atack Chopper	6990	Terminator II	7990
Lotus Turbo Challenger	7990	Thunder Force IV	6990
Madden 93	7990	Twisted Flipper	7990
NHL 93 (Hockey)	7990	WWF Wrestlemania	7990
Risky Wood	7990		

KIT DE LIMPIEZA NAKI



GAME BOY	1975
GAME GEAR	1975
MEGADRIVE	1975
SUPERNINTENDO	1975
MASTER SYSTEM II	1975
NINTENDO	1975
LINX	1975

RPG / ESTRATEGIA





PHANTASY STAR II



PVP - 8490

PHANTASY STAR III — PVP - 9900

SWORD OF VERMILION — PVP - 8490

WARRIOR OF ROME — PVP - 8490

ARCUS ODYSSEY



PVP - 8490

KING'S BOUNTY



PVP - 7490

RINGS OF POWER





PVP - 8490

C.S.D. EN EL TIEMPO



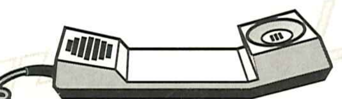
PVP - 7990

DONDE ESTA C.S.D. — PVP - 8990

Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA .... C.P. ....
TELEFONO .... MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	



HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,3 A 14 h

91 380 28 92

FAX: (91) 380 34 49

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

PIDELA ¡YA!



18.900

23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

31.900 CON LOS JUEGOS STREET FIGHTER II Y MARIO WORLD

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.360
CABLE RCA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900
PAD DINA-1	2.990
SN PROPAD (transparente)	3.390



SUPER NINTENDO SCOPE - 8990


ANGLER- 4525


SUPER CONTROL PAD- 4995


MALETIN- 4490

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

SUPER PROBOTECTOR -	.8990
SUPER MARIO WORLD -	7490
SUPER ADVENT. ISLAND -	9900
SIMPSON KRUSTY FUN H -	9490
PAPER BOY -	8490
EARTH DEFENSE FORCE -	9900
EURO FOOTBALL CHAMP -	8990
RIVAL TURF -	9900



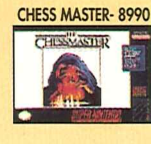

F1 EXHAUT HEAT- 10990 — BARTS NIGHTMARE- 9490 — SUPER MARIO KART- 7490




STREET FIGHTER II- 11990 — DRAGON LAIR- 9990 — BLAZING SKIES- 8990 — SUPER GHOULS & GHOST- 7990



JOE & MAC- 9490 — FINAL FIGHT- 9900 — WWF- 9490 — SUPER SMASH TV- 8990

SPIDERMAN/XMEN- 9995 — CHESS MASTER- 8990 — U.N. SQUADRON- 9990 — ZELDA- 6990





TORTUGAS IV- 9490 — ADDAMS FAMILY- 8990 — SUPER CASTELVANIA IV-8990 — F-ZERO- 6990





ROBOCOP III- 8490 — SUPER SOCCER- 6990 — SUPER R-TYPE- 6990 — SUPER TENNIS- 6990

GAME BOY — COMPLEMENTOS

EN MAIL VXB INCLUYE:

- SUBSCRIPCION REVISTA NINTENDO
- TETRIS
- AURICULARES
- CABLE 2 JUGADORES
- PILAS
- Y LA GARANTIA MAIL

12.900





ILUMINACION- 1.950 — LUPA- 1.595 — ALTAVOCES- 1.895





CARRY CASE- 1.795 — PLAY AND CARRY CASE- 2.495 — MALETIN ATTACHE- 3.295




BATERIA RECARGABLE- 5.900 — BATERIA NUBY- 4.995 — ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495 — LIGHT BOY- 4.190 — LUZ Y LUPA- 3.395






BATERIA 12 h +FUENTE- 4.995 — HOLSTER KONIX- 2.295 — GAME PACK- 1.395 — ADAPTADOR COCHE- 1.595 — MASTER PAK- 9.900

HANDY BOY- 5.990 — HANDY CARRY- 890 — HANDY POWER KIT- 8.790 — HIP POUCH- 1.490 — LOGIC 3 CARRY- 2.190

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

GAME BOY CARTUCHOS GAME BOY









SPIDERMAN 2	BART VS JUGGERNAUTS	TRACK AND FIELD	WWF SUPERSTARS 2	MARIO & YOSHI	ROBOCOP	DOUBLE DRAGON 3
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 3890	P.V.P. - 4490	P.V.P. - 4990
BATMAN	BLUES BROTHERS	WORLD CUP	TURTLES	TORTUGAS NINJA II	ADDAMS FAMILY	STAR TRECK
P.V.P. - 4900	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 3890	P.V.P. - 4490	P.V.P. - 5390	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990
TRACK MEET	ROBOCOP II	GEOR. FOREMAN BOXING	DOUBLE DRAGON 2	DR FRANKEN	SNEAKY SNEAKES	ROGER RABBIT
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4490	P.V.P. - 5390	P.V.P. - 5490
SNOW BROTHERS	JORDAN US BIRD	WWF	SUPER KICH OFF	BATTLETOADS	POPEYE II	TERMINATOR 2
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4400	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5400	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990
TINY TOONS	HOOK	BUBBLE BUBBLE	THE SIMPSONS	PHANTOM MISSION	SUPER MARIO LAND	MEGA MAN II
P.V.P. - 4490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4900	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 3890

















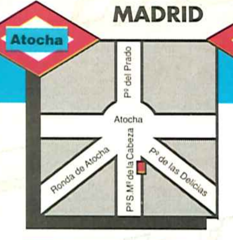



MAS CARTUCHOS GAME BOY

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Adventure Island	4900	Fortified Zone	4900	Ninja Gaiden	4400
Alleway (ARKANOID)	4190	Gargoyles	4190	Operation C	4400
Amazing Penguin	3900	Gauntlet II	5400	Pac-Man	4490
Asteroid	4990	Ghostbuster II	4990	Paperboy	4900
Batman	4900	Godzilla	4900	Paperboy II	4990
Bill Eliot´s Nascar	4400	Golf	3890	Pimball	4190
Blades of Steel	4490	Gradius	4900	Prince of Persia	4400
Bomb Jack	4490	Gremlins 2	4900	Probotector	4490
Boulder Dash	3890	Hone Alone	4400	Qix	3900
Bugs Bunny	3890	In your Face Basket	3900	R-Type	3890
Burai Figter de Luxe	4190	Jack Nlckalous	4900	Skater or Die II	4400
Castelian	4990	Kirby´s Dream Land	3890	Snoopy	4900
Castelvania	4900	Klaxx	3900	Soccermania	4900
Castelvania II	4490	Kung fu Master	3890	Solar Strike	4190
Chase HQ	4900	Kwirk	4190	Solomon´s Club	4190
Chessmaster	3890	Marble Madness	4990	Super Hunch Back	4990
Choplifter II	4490	Mega man	3890	Super Mario Land	3890
Dig-Dug	4990	Metroid II	3900	Super Mario Land	4990
Double Dribble	4400	Mickey Mouse	5390	Super R.C. Pro am	3890
Dr. Mario	3890	Might and Magic	4900	Tennis	3890
Dragon´s Lair	4490	Missile comand	4990	The Hunt for Red October	4990
Duck Tales	4490	Motocross Maniac	4190	The Puniser	4400
Dynablaster	4190	Navy Seals	4900	Tom and Jerry	4900
Elevetor Action	4900	NBA 2	5400	Top Gun	4990
F-1 Racer	5390	NBA All Star	4490	Turrican	4490
Fighting Simulator	4400	Nemesis	4490	Wizaed & Warriors	3890
Final Fantasy II	4900	Ninja Boy	3900	World circuit	4900

CENTRO MAIL









ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS

MADRID	MADRID	BARCELONA	ZARAGOZA
Pº Sta. María de la Cabeza, 1 Tel: 527 82 25	Calle Montera, 32, 2º Tel: 522 49 79	Carrer de Pau Claris, 106 Tel: 412 63 10	Cent. Comercial Independencia Local 100 B-2 (Ultima Planta) Tel: 21 82 71
ABRIMOS SABADOS TARDE		ABRIMOS SABADOS TARDE	ABRIMOS SABADOS TARDE Y DOMINGOS

¡Ven a conocernos!

Nintendo

Consola P.V.P. **10.600**



ACTION SET
CONSOLA, PISTOLA, SUPER MARIO, DUCK HUNTER
21.900

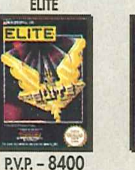
SUPER SET
CONSOLA, 4 MANDOS, TETRIS, SUPER MARIO, WORLD CUP
24.500

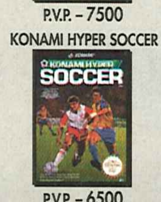
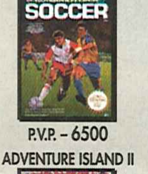
A Boy and his Blob	5500
Addams Family	6990
Balloon Fight	3900
Batman	7400
Bionic Comando	6990
Black Manta	7100
Blades or Steel	6500
Boulder Dash	6500
Bugs Bunny	7990
Castelian	6600
City Conection	5600
Crack Out	6500
Chip & Dale	7990
Double Dragon	7990
Dr. Mario	6500
El Imperio contraataca	7990
Goal	6990
Golf	3900
Goonies 2	6500
Gradius	5500
Guerrilla War	6990
Hyper Coccer	6600
Ice Hockey	3900
Ikari Warriors	6500
Joe & Mac	7990
Joe & Mac	7990
Kid Icarus	6500
Kung Fu	3900
Metal Gear	6600
Metroid	7100
Mighty Bomb Jack	5600
Mission Imposible	7900
New Ghostbusters II	6500
Paper Boy 2	7400
Pimball	3900
Power Blade	7900
Pro Wrestling	5500
RC Pro Am	5500
Road Blaster	7400
Road Fighter	6500
Robocop	6500
Roller Games	7250
Rygar	5600
Shadow Warrior II	7400
Silent Service	6500
Simo's Quest	6500
Smash TV	7400
Solomons Key	5600
Stealht ATF	6600
Street Gans	7400
Super Spy Hunter	7990
Tennis	3900
Terminator 2	7990
Tetris	6600
The Hunt for Red October	7100
The Legend of Zelda	7250
The Simpson 2	8900
Tom & Jerry	7990
Top Gun	6500
Top Gun 2-2nd Mission	7900
Total Recall	6900
Track & Field 2	6500
Trog	6600
Uforia	7400
Word Champ	7990
Zelda 2	7900

Advantage joystick	6990
Alargador Cable	1995
Controllers	3900
Four Scores	5900
Organizador de Juegos	1195
Super Controller	990

Nintendo CARTUCHOS

SOLSTICE P.V.P. - 6900	ELITE P.V.P. - 8400	STAR WARS P.V.P. - 7790	NORTH & SOUTH P.V.P. - 7500	SUPER MARIO 2 P.V.P. - 7250	SUPER MARIO P.V.P. - 4200	TRACK & F. IN BARCELONA P.V.P. - 6500	ROBOCOP II P.V.P. - 6990
TERMINATOR 2 (NOVEDAD) P.V.P. - 7990	WORLD CUP P.V.P. - 6500	CAPTAIN PLANET P.V.P. - 6500	KONAMI HYPER SOCCER P.V.P. - 6500	TURBO RACING P.V.P. - 7250	BLUE SHADOW P.V.P. - 6900	TROG (NOVEDAD) P.V.P. - 6600	DRAGON'SLAIR P.V.P. - 6900
TURTLES P.V.P. - 7250	BLUE BROTHER (NOVEDAD) P.V.P. - 7100	LOLO 3 P.V.P. - 6500	ADVENTURE ISLAND II (NOVEDAD) P.V.P. - 7990	MEGAMAN 2 P.V.P. - 7900	FLISTONES P.V.P. - 8490	DOUBLE DRAGON III (NOVEDAD) P.V.P. - 7990	ARCH RIVALS P.V.P. - 6500
KICK OFF P.V.P. - 8400	RAINBOW ISLAND P.V.P. - 6990	N. ZEALAND STORY P.V.P. - 6990	TURTLES II P.V.P. - 7900	MEGAMAN 3 P.V.P. - 7900	SHADOW WARRIOR P.V.P. - 6500	MARIO 3 P.V.P. - 7900	TENNIS 4 PLAYER P.V.P. - 6500
















GAME GENIE





TE HARA LLEGAR AL FINAL
6.500
PARA NINTENDO NES

PRO ACTION REPLAY



Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.

MEGADRIVE - 11500	GAME BOY - 9500
SUPER NINTENDO - 11500	NINTENDO NES - 9500

TURBOGRAFX



NEC
CONSOLA 16 BIT.
13.900
CON EL JUEGO BLAZING LAZERS- 17.900
Consultar titulos disponibles

ATARI LYNX



ATARI LYNX — SUPER PRECIO 11.900
LYNX II — con el juego BATMAN 18.900

A.P.B.	4900	Hard Drivin's	4900	Robo-Squash	4900	Warbirds	5400
Awesome Golf	4900	Hockey	4900	Robotron 2084	4900	Xenophobe	4900
Batman	5400	Hydra	4900	Rygar	4900	Xybots	4900
Bill & Ted's Adventure	4900	Ishido	4900	S.T.U.N. Runner	4900	Zarlor Mercenary	4900
Blockout	4900	Klax	4900	Scrapyard Dog	4900		
Blue Lightning	4900	Ms. Pacman	4900	Shanghai	4900		
California Games	4900	Ninja Gaiden	5400	Slime World	4900		
Cristal Mine	4900	Pacland	4900	Super Sweek	4900	Adap. Mechero Coche	2500
Checkered Flag	4900	Paperboy	4900	Toki	4900	Adaptador Red	1900
Chip's Challenge	4900	Qix	5400	Tournament Cyberball	4900	Bolsa Pouch	2900
Electrocop	4900	Rampage	4900	Turbo Sub	4900	Cable Comlynx	900
Gates of Zendocon	4900	Ramparts	4900	Ultimate Chess Challenge	5400	Maletin Lynx	3900
Gauntlet III	5400	Roadblasters	4900	Viking Child	4900	Visor Solar	1200

SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR CARTA RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

Gastos de envío: PORTUGAL - 750 pts


RESTO CEE - 1000 pts

TODOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL I.V.A.
TODOS LOS PRODUCTOS TIENEN GARANTIA
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTS. LLAMANOS POR TELEFONO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

HOBBY SHOPPING

GAME OVER

¡¡TODO EN CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS!!

SEGA, NINTENDO,NEC TURBO GRAFX,
LINX-ATARI,
NEO GEO,
NOVAC,
JUEGOS PC

¡Visítanos!

C/ Santiago Ramón y Cajal nº 7
07011 Palma de Mallorca
Tel: (971) 28 21 46





Móstoles

KING GAMES

(Video-Club Javierre)

ALQUILER, CAMBIO Y VENTA

NOVEDADES USA. TODOS LOS SISTEMAS

C/ Miguel Angel, 9. Tel: 618 89 12
Móstoles (Madrid)

VALE DESCUENTO

CENTROS MAIL: Madrid: C/ Sta. María de la Cabeza,1 y C/ Montera, 32.
Barcelona : C/ Pau Claris, 106. **Zaragoza:** Centro Independencia Local 100 B2

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola. Sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y enviarlo a: MAIL VXC, o presentarlo en el centro MAIL de C/ Santa María de la Cabeza,1. 28045 Madrid, o C/ Montera 32. 2º. 28013 Madrid. Tlf: 380 28 92

¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS.!



ESTE MES TE PROPONEMOS:



☐ MEGADRIVE	**BATMAN RETURNS**	P.V.P. ~~6.990~~	**5.990** Ptas.
☐ NINTENDO	**BLUES BROTHERS**	P.V.P. ~~7.100~~	**6.100** Ptas
☐ SEGA MASTER SYSTEM	**SONIC 2**	P.V.P. ~~6.990~~	**5.990** Ptas.
☐ GAME BOY	**SUPER MARIO LAND 2**	P.V.P. ~~4.990~~	**4.290** Ptas.
☐ GAME GEAR	**BATMAN RETURNS**	P.V.P. ~~5.190~~	**4.390** Ptas.
☐ LYNX	**CHIP'S CHALLENGE**	P.V.P. ~~4.900~~	**3.900** Ptas.
☐ SUPER NINTENDO	**BART'S NIGHTMARE**	P.V.P. ~~9.490~~	**8.490** Ptas.

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad.............................. Provincia..............................
Teléfono.............................. Código Postal..............................
Nº de cliente.............................. Cliente nuevo..............................

Forma de pago: contra reembolso. Si efectúas tu pedido por correo, deberás abonar 250 ptas. de gastos de envío al recibo del mismo, pero si vas personalmente a la tienda, sólo tendrás que pagar el precio indicado.


VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON DE JUEGOS.
MOGOLLON DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
¡ EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS !
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
DESDE 8.600 +IVA
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45